POWER UNLIMITED



PES 2016 VS. FIFA 16 WIE WINT?

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
HUMAN REVOLUTION²

STAR WARS: BATTLEFRONT
ÉÉN GROOT FEEST

WORLD OF WARSHIPS
GRATIS GENIETEN

THE NATHAN DRAKE COLLECTION
GOUD VOOR GODDELIJK TRIO

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

WWW.PU.NL
NOV 2015
BP € 4,75
8 718226 103314 01511

PLUS: SCHAAMTELOOS! DE GUILTY PLEASURES VAN DE PU-REDACTIE • WRC 5 IS EEN DAME BLANCHE MET JUS • DE SHIT IN JUST CAUSE 3 KUN JE NIET BEDENKEN • TRI FORCE HEROES IS EEN BEHOORLIJK GOEDE ZELDA • RISE OF THE TOMB RAIDER: UNCHARTED BEATER? • CLIFFY B. GAAT VOOR TRIPLE A MET LAWBREAKERS • VIJF REDENEN WAAROM HALO 5 VET WORDT • TRAGISCH EINDE VOOR TONY HAWK • DE MEEST BIZARRE GAMES OP STEAM • THE WITCHER III: HEARTS OF STONE • HET BESTE VAN PU.NL • VLIJMSCHERPE PU RETRO • TOP 10 • AAN HET SPIT • OOK GESPEELD • EN NOG VEEL MEER...


#263
PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS
POWER UNLIMITED
PES 2016 VS. FIFA 16 WIE WINT?
WORLD OF WARSHIPS
GRATIS GENIETEN
STAR WARS: BATTLEFRONT
ÉÉN GROOT FEEST
DEUS EX: MANKIND DIVIDED
HUMAN REVOLUTION²
THE NATHAN DRAKE COLLECTION
GOUD VOOR GODDELIJK TRIO
ASSASSIN'S CREED
SYNDICATE
WWW.PU.NL
NOV 2015
BP € 4,75
PLUS: SCHAAMTELOOS! DE GUILTY PLEASURES VAN DE PU-REDACTIE • WRC 5 IS EEN DAME BLANCHE MET JUS • DE SHIT IN JUST CAUSE 3 KUN JE NIET BEDENKEN • TRI FORCE HEROES IS EEN BEHOORLIJK GOEDE ZELDA • RISE OF THE TOMB RAIDER: UNCHARTED BEATER? • CLIFFY B. GAAT VOOR TRIPLE A MET LAWBREAKERS • VIJF REDENEN WAAROM HALO 5 VET WORDT • TRAGISCH EINDE VOOR TONY HAWK • DE MEEST BIZARRE GAMES OP STEAM • THE WITCHER III: HEARTS OF STONE • HET BESTE VAN PU.NL • VLIJMSCHERPE PU RETRO • TOP 10 • AAN HET SPIT • OOK GESPEELD • EN NOG VEEL MEER...
Re shift


KONAMI



KONAMI.JP/MGS5
METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
[OUT NOW]
XBOX 360
XBOX ONE
PS3
PS4
XBOX 360
XBOX LIVE
XBOX ONE
STEAM
"PlayStation", and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray DiscTM" and "Blu-rayTM" are trademarks of the Blu-ray Disc Association.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ©Konami Digital Entertainment Published by Konami Digital Entertainment BV. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All rights reserved.



Pag. 030

INHOUD

Zelden hebben we Graddus zo enthousiast gezien als na terugkomst van z'n trip voor Deus Ex: Mankind Divided. Vijftien jaar geleden werd hij verliefd op deze franchise, en opnieuw voelde hij vlinders in z'n buik. Geniet van zijn drie pagina's lange liefdesverklaring.



Pag. 026



Pag. 028



Pag. 052



Pag. 058



Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

Reshift

UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

SPLITRUNFLIP



Een mooi moment om jullie wat typisch tijdschriften jargon bij te brengen. Deze maand hebben we namelijk niet één, niet twee, maar drie verschillende covers. Om te beginnen twee 'echte' covers, in een zogenaamde *splitrun*. Twee keer Assassin's Creed: Syndicate; de helft van de oplage met Evie en de andere helft met Jacob voorop. Ergens wel logisch natuurlijk, want deze tweeling speelt een even grote rol in de game. Persoonlijk heb ik de game meer met Evie dan met Jacob gespeeld, maar ieder zijn voorkeur natuurlijk. Een echte Assassin's Creed fan haalt natuurlijk twee verschillende PU's, zodat je beide covers trots naast elkaar op tafel kunt leggen. Daarnaast kennen we sinds een paar jaar het fenomeen *flipcover*. We hebben dat dit jaar al eerder gedaan met Mortal Kombat X en Batman, en nu dus met World of Warships. Een flipcover is meestal gelinkt aan een special of een uitgebreide review van een game waarvan wij vinden dat die wat meer aandacht verdient. World of Warships is misschien wat minder salonfähig dan Mortal Kombat of Batman, maar vergis je niet; dit Zeeslagje 3.0 spel is een van beste free-to-play games die ik in jaren heb gespeeld. En als je me niet gelooft, probeer de game zelf eens. Financieel kun je je er in ieder geval geen buil aan vallen... ● *Jan*



TRIPLE POWER!

IEMAND MOET HET DOEN

Is het nou Jurjens of Jurjennen? Anyway, ze hadden in ieder geval dikke fun met z'n tweeën daar op Corsica tijdens hun Just Cause 3 trip. Terwijl 't hier dagen achter elkaar stroomde van de regen, waren Bakker en Tiersma in de stralende zon aan het zwemmen, schieten, chillen, fietsen, varen én jetskiën!
Je hoort 't ze zeggen, met 80 km/uur scheurend over het water van de Middellandse Zee: iemand moet het doen!





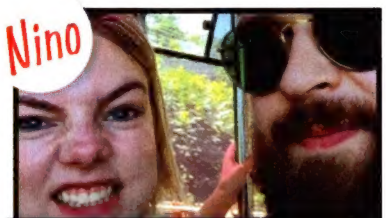
Ging deze maand...

... naar St. Catharines in Canada, Warschau in Polen en Baltimore plus Bellevue in de V.S. Na al dat gereis wil je thuis natuurlijk chillen en gamen, maar m'n vriendin dacht er anders over. En dus stond ik tussendoor nog effe op het water te flyboarden. Maandje hoor!



Zag deze maand...

... mijn sociale leven weer in het afvoerputje verdwijnen. Op een of andere manier gebeurt dat elk jaar medio september.



Was deze maand...

... een week op vakantie in de stad van pizza's en limoncello. Napels dus, samen met m'n moppie. Het was fantastisch.



Keek deze maand...

... de complete Star Wars saga op Blu-ray n.a.v. mijn hands-on met Star Wars: Battlefront. Zucht, was het maar vast 16 december.

Ondertussen...

Voelde zich deze maand...

... een echte badass met mijn klopboormachine; er moest namelijk geklust worden. Nu denk je misschien: nog steeds aan het klussen? Yep, ik moest nog een gaatje vinden in m'n agenda, mijn leven is zeker niet boring...



Begon deze maand...

... met het inrichten van mijn nieuwe epische game room! Het is nog niet helemaal af, maar de vitrinekast is al volledig ingericht.



Besloot deze maand...

... om te feesten als een personage uit Mad Max. Want dat is vet. 'Shiny and chrome!'





Legde deze maand...

... de laatste hand aan mijn nieuwe, übergameroom. Twee tv's, vitrinekast, retrogames: de hele rambam. Wees allen welkom voor een potje FIFA of GoldenEye!



Keek deze maand...

... de Netflix-serie Narcos, over de Colombiaanse drugsbaron Pablo Escobar. Niet zo spannend als Breaking Bad, maar ongeveer net zo wreed en gestoord. En het idee dat die Escobar echt bestaan heeft, maakt het allemaal extra fascinerend.

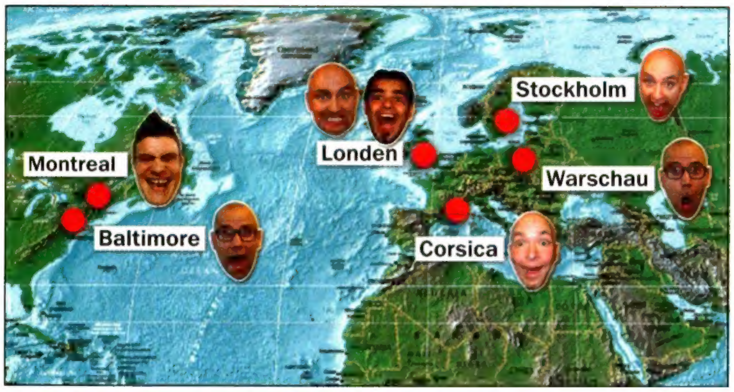


Vierde deze maand...

... mijn verjaardag. Natuurlijk scoorde ik weer de nodige boeken, waarbij het sportsegment zoals altijd goed was vertegenwoordigd. Dat wordt snel weer een leesweekje plannen.

Wordt vervolgd...

TRIP EXTRAVAGANZA



Als twee PU-redacteuren elkaar in het buitenland tegenkomen terwijl ze allebei onderweg zijn voor een andere game, dan weet je: het tripseizoen is aan!
De afgelopen weken tijd vlogen onze jongens de halve aardkloot rond om jullie te berichten over de vetste games. Om een indruk te geven waar die gasten uithingen, maakte onze vormgever Johnny dit kaartje.

OVERDRIJVEN

Jongens wat gaat de tijd snel; het is alweer dik een jaar geleden dat Inside Gamer en Gamer.nl erbij kwamen op de redactie, en het lijkt alsof het nooit anders is geweest. Toch, je kunt het ook overdrijven; want kijk eens naar die microfoons van Tjeerd en Martin... dat is toch bijna incestueus?



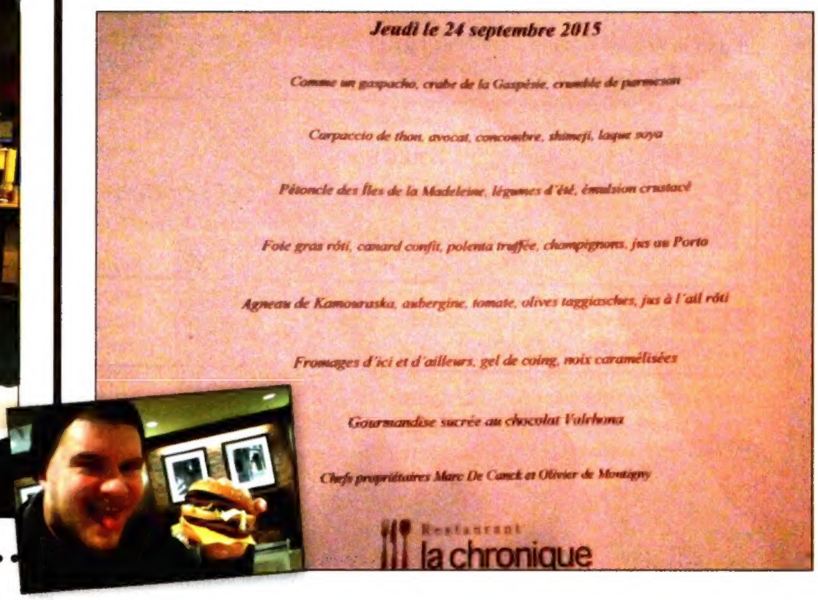


ZOOLSCHOT?

JJ komen we niet vaak tegen op deze pagina; hij gaat nu eenmaal niet graag op de foto. Als fanatieke FIFA fan liet hij zich echter de kans niet ontgaan om als motion capture voetballer te acteren in zijn favoriete spel.
Toch, als we zo naar z'n traptechniek kijken, vragen we ons af... is dit een mislukt puntertje? Een zoolschot? We hebben sterk de indruk dat JJ heel wat meer skills heeft als digitale voetballer.

WERELDBURGER

Graddus was voor Deus Ex: Mankind Divided in het Canadese Montreal en liet zich niet alleen de game goed smaken. Als we de menukaart leesbaar hebben kunnen afdrukken, zie je hieronder een zeven gangen menu waar elke fijnproever het water van in de mond zal lopen.
Maar ja, dan moet je onze 'wansmaakman' hebben; die maak je net zo blij met een triple whopper bij de Burger King twee straten verderop. En dat was dan ook precies de plek waar hij de ochtend(!) na zijn luxe diner te vinden was.



Jeudi le 24 septembre 2015

Comme un gaspacho, crabe de la Gaspésie, crumble de parmesan

Carpaccio de thon, avocat, concombre, shimeji, laque soya

Pétoncle des Îles de la Madeleine, légumes d'été, émulsion crustacé

Foie gras rôti, canard confit, polenta truffée, champignons, jus au Porto

Agneau de Kamouraska, aubergine, tomate, olives taggiasches, jus à l'ail rôti

Fromages d'ici et d'ailleurs, gel de coing, noix caramélisées

Gourmandise sucrée au chocolat Valrhona

Chefs propriétaires Marc De Canck et Olivier de Montigny

Restaurant la chronique

VERKEERDE FOCUS

Altijd leuk als uitgevers op ludieke wijze hun game promoten. Zo werden we afgelopen maand plotseling opgeschrikt door motorgeluiden die duidelijk niet van een Subaru Justy afkomstig waren. En inderdaad, ter ere van de release van Forza Motorsport 6 kwam er een prachtige Ford Mustang (Ed dacht een Boss 347) voorgereden, en werden we verblijd met leuke goodies en enkele exemplaren van de game.
Maar hoewel ook Jan altijd beweert een groot autoliefhebber te zijn, kunnen we ons toch niet aan de indruk onttrekken dat hij niet alleen oog had voor de mooie stroomlijn van de Mustang...



PUMMUNITY

Dagelijks lopen onze mailboxen over van jullie reacties op onze artikelen, blogs, filmpjes en andere onzin. De digitale PUmmunity bruist als een malle! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Vis 'n patat

Nu Nino met een ijzeren vuist over PU.nl regeert en iedereen bant die geen social warrior is, vind je de leukste comments onder PU-TV items op YouTube (NB: DIT IS SARCASME).
Bijvoorbeeld onder de eerste Challenge van de reeks PU vs InsideGamer items, waarin onze twee merken het in AC: Syndicate getinte opdrachten tegen elkaar opnemen. Zo is er iemand die niet kan spellen en om bepaalde redenen de hashtag PUSyndicate wel ziet zitten:

> **robdebekker** 17 hours ago
> #pusyndicate , vooral omdat het pusy bevat
> Reply ·

En dan is er nog iemand die dankzij de locatie van het filmpje geïnspireerd raakte om z'n volgende vakantie te boeken:

> **Mr. Tuow** 21 hours ago
> Urk: Nu beter bekend als Budget Londen
> Reply · 7

CHECK!
PU.nl/FishNChips



Eh, ja?

Soms hebben we gewoon geen idee wat er aan de hand is...

> **lolindir** — 1 dag geleden
> jajajajajajajajaja
>
> **JurjenBakker** — 1 dag g
> JAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJA
>
> **LekkerViben** — 1 dag g
> NEENEENEENEENEENEENEENEENEENEENEENEENEENEENEENEENEENEE
>
> **Cynster** — 1 dag g
> Jawel.

CHECK!
PU.nl/JAJAJAJAJAJAJA

Debunk

Van internet en sociale media wordt elk weldenkend mens een beetje een stalker. Als je iemand ontmoet hebt, dan check je hem/haar effe op Facebook, als je iemand niet helemaal vertrouwt, dan gooi je zijn/haar naam op Google. Maar de PUmmunity heeft een zeer bijzondere manier van stalken, namelijk eentje die In Real Life combineert met het interwebz.
Zo stuurde iemand Wouter een foto van Wouter in de trein... via Twitter. En dat is hem al meer dan eens gebeurd. En deze knakker onder de blog van PU.nl-redacteur Roy doet ongeveer hetzelfde. Jongens, spreek ons gewoon effe aan. Het ergste dat er kan gebeuren, is dat we je hand van je pols bijten, maar dat gebeurt alleen als we onze pillen niet hebben genomen, of juist wel.

> **JelleNiek** — 4 dagen geleden
> Roy, even heel erg off topic. Reis je wel eens met de trein? Anders zit je clone (tweelingbroer?) hier bij me in de wagon.
>
> Verder leuke blog!

CHECK!
PU.nl/BlogFrustrerendeGames

ABONNEE VAN DE MAAND

MAIKEL HAVER

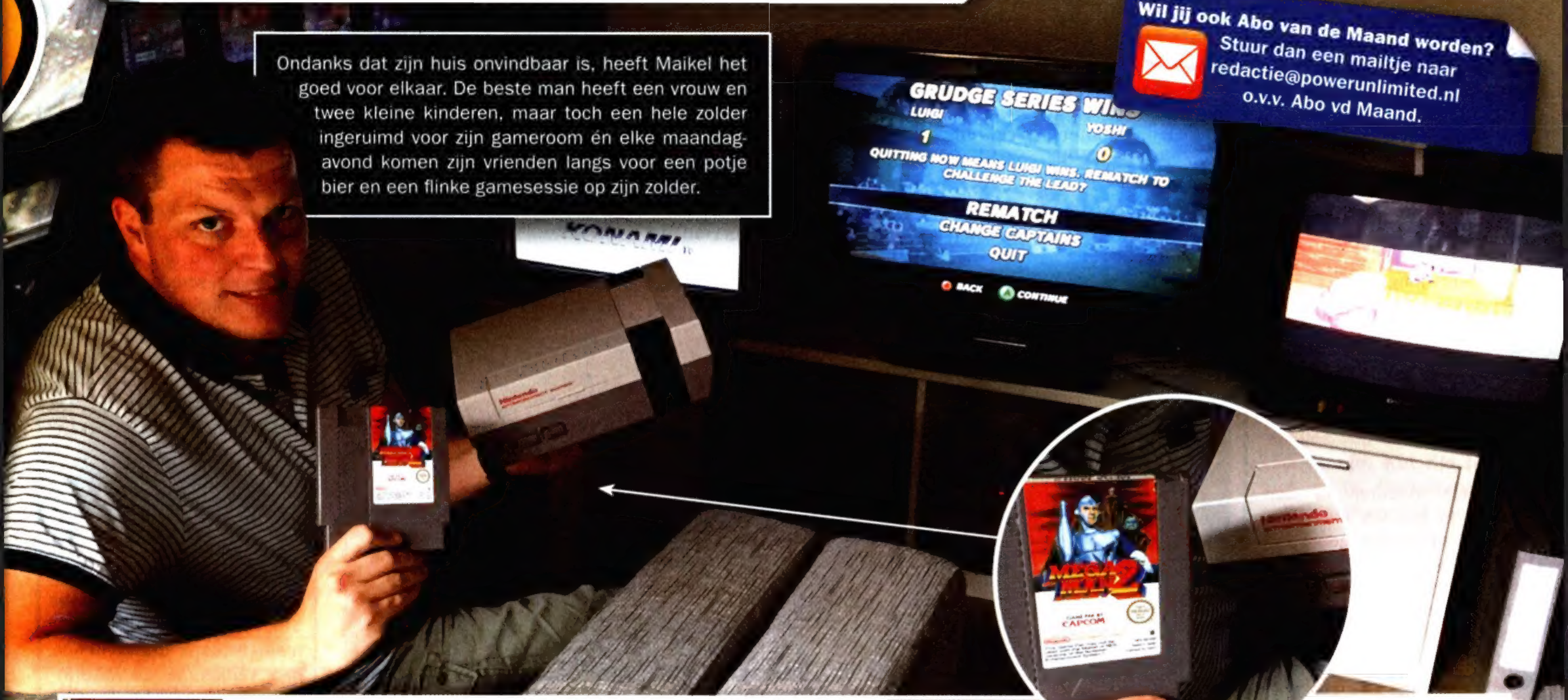
Lucille Werner zou zich de ballen schrikken, want het huis van de abonnee van deze maand stond simpelweg niet op de kaart. Tjeerd reed drie keer dwars door Katwijk aan Zee en had nog geen spoor van deze gast gevonden. Misschien was het de bedoeling, en is Maikel niet alleen politieagent, maar ook nog eens undercover.

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

Ondanks dat zijn huis onvindbaar is, heeft Maikel het goed voor elkaar. De beste man heeft een vrouw en twee kleine kinderen, maar toch een hele zolder ingeruimd voor zijn gameroom én elke maandagavond komen zijn vrienden langs voor een potje bier en een flinke gamesessie op zijn zolder.





Op Maikel z'n klassieke zolder-gameroom staat alles netjes uitgestald, klaar om gespeeld te worden. "Op de Xbox One na heb ik alles wel eigenlijk, vanaf de Atari 2600 tot de PlayStation 4 . En alles staat aangesloten, elk spel wat ik heb, moet ik er gewoon in kunnen duwen en spelen." Toch is Maikel door de jaren heen ook het een en ander kwijtgeraakt, en dat doet hem nog steeds pijn. "Ik heb bijvoorbeeld mijn Virtual Boy moeten verkopen toen we kinderen kregen, daarna ook nog de Saturn en de Dreamcast. Achteraf heb ik er wel spijt van, zeker van de Virtual Boy."



"Mijn favoriete console is de NES, en daar heb ik ook meer dan honderd spellen voor, 112 om precies te zijn. De Mega Man games zijn mijn favoriet; ik heb ze allemaal. Mijn Mega Man 6 in doosje is denk ik het meeste waard, en van de beste - Mega Man 2 - heb ik de Europese en de Amerikaanse versie."



Sowieso vindt de Katwijker wel meer van Nintendo cool, want er prijkt een flinke N-tattoo op zijn arm. Hij haalt het niet helemaal bij die joekel van onze Jurjen, maar goed, die bodypaint zijn tampeloeris ook nog wel eens groen, als Mario-buis.

"Ik werkte tijdens de wintersport in een après-skibar en we gingen samen tattoos laten zetten. Iedereen koos iets wat bij hem paste, en toen kwam ik bij Nintendo uit. Nintendo zit wel in mijn hart, inderdaad."



Maikel leest de PU al vanaf het eerste uur, en is dus een echte veteraan. "Vanaf het eerste nummer koop ik 'm al, en toen ben ik op een gegeven moment ook maar lid geworden."

De Yoshi-poster die in de derde PU zat, hangt zelfs ingelijst aan z'n muur. "Ja, toen vond ik Yoshi nog cool."



En toen trok Maikel een doosje uit de kast met een duistere voetballende Mario op de voorkant: Mario Smash Football voor de GameCube. Hij hield hem gewoon voor mijn neus, ijskoud, er werd niets gezegd en de spanning was voelbaar. 'We worden erin geluisd!', schreeuwde mijn onderbewustzijn. 'Abort! Abort!', schreeuwde mijn innerlijke astronaut. 'Kom maar op', zei mijn mond, terwijl er in mijn brein iets knakte - iets wat een facepalm voor hersenen moet zijn geweest. 4-1. Fuck. Ik kan me nooit meer in Katwijk vertonen.

MAIKELS GAME PASPOORT

Naam: Maikel Haver
Leeftijd: 35
Lid sinds: 1995 (met af en toe een pauze)
PU.nl Nick: maikh
Favo PU-redacteur: JJ
Favo game ooit: Mega Man 2
Bezit: 868 games, 17 consoles, 12 handhelds.

Power Spy

● FIFA 16 en PES 2016 hebben de footie-war op de redactie tot het absolute kookpunt gebracht.

● Waar je de afgelopen jaren als PES fan door de FIFA aanhangers werd uitgelachen op de redactie, daar is het nu minimaal een gelijkspel.

● En dus zijn de sarcastische opmerkingen uit beide kampen niet van de lucht.

● Meest favoriete dis van de PES fans: 'Ken je het verhaal van de man die online ging met FIFA 16? Hij ging niet...'

● Waarop FIFA fans steevast antwoorden met: 'wat was het potje Red Town Boys tegen Blue City weer tof...'

● Ach, jongens...

● Maar kennen jullie het verhaal van Jan en Sam die met een KLM vlucht vanuit Londen naar Amsterdam gingen... Die gingen ook niet.

● En dus moesten ze een nachtje in Londen overnachten. Wat normaliter geen probleem is, ware het niet dat er, in de woorden van Jan, 'een of ander rugby dingetje in de stad was en alle hotels mudjevol'.

● Beste Jan; dat ging om het WK rugby. Na het WK voetbal en cricket het best bekeken WK ter wereld.

● Jan en Sam moesten dus op het vliegveld slapen.

● Wat voor Sam geen probleem was, dat doet ie wel vaker als hij aan het eind van een nacht stappen niet meer weet wat voor of achter is.

● Voor Jan was het echter een loodzware exercitie. 'Heathrow heeft niet eens vloerverwarming...'

● Hitman is uitgesteld naar het voorjaar van 2016. Niet omdat de game niet af is, of niet goed zou zijn, maar omdat de developer extra content in het spel wil stoppen.

● Dat is nog eens een fraaie manier om te zeggen dat je game eigenlijk te kort was...

● Net na het uitstellen van Hitman gaf Square/Eidos vreemd genoeg een video vrij met maar liefst 47(!!!) minuten aan gameplay uit het spel. »

OPUNIE

WORDEN GAMES TE LANG?

Ja, lekker dan. Lopen we eerst jaren te zeuren dat games te kort zijn; gaan we nu zeiken over de insane hoeveelheid content die sommige spellen de laatste tijd met zich mee zeulen.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Toch denk ik dat publishers zich met deze tendens, die op het eerste gezicht tof lijkt, wel eens in de fikken kunnen snijden.

Open-wereld games waar je honderden uren mee bezig bent, DLC die sneller uitkomt dan je überhaupt een SP kunt uitspelen, shooters, race- en sportgames met SP, co-op en MP aan boord. Het kan gewoon niet op. En ik krijg het idee dat publishers elkaar steeds meer opjutten om games nog voller te gooien.

Kijk naar Hitman (zie screen); die is uitgesteld omdat de makers nog meer content in de game willen stoppen en ook sneller met DLC willen komen. En de slogans bij releases zijn niet langer 'oogverblindende graphics' of 'spectaculaire open wereld', maar 'minimaal driehonderd uur gameplay' of 'game heeft geen eind'.

Ik waardeer de inzet van de developers zeer en laten we blij zijn dat de tijden van games met een SP van vier uur voorbij zijn, maar ik hoor de laatste tijd wel vaak van gamers dat ze niet meer weten waar ze de tijd vandaan moeten halen om al die games te spelen.

Gevolg lijkt me dat gamers minder spellen bij release kopen, maar pas maanden later tot de aanschaf over gaan. En dan zijn die games goedkoper. Goed voor de gamer, niet goed voor de publisher die bakken met geld in de steeds duurder wordende Triple A producties gooit. En je weet wat er gebeurt als games de gemaakte kosten niet terug verdienen...



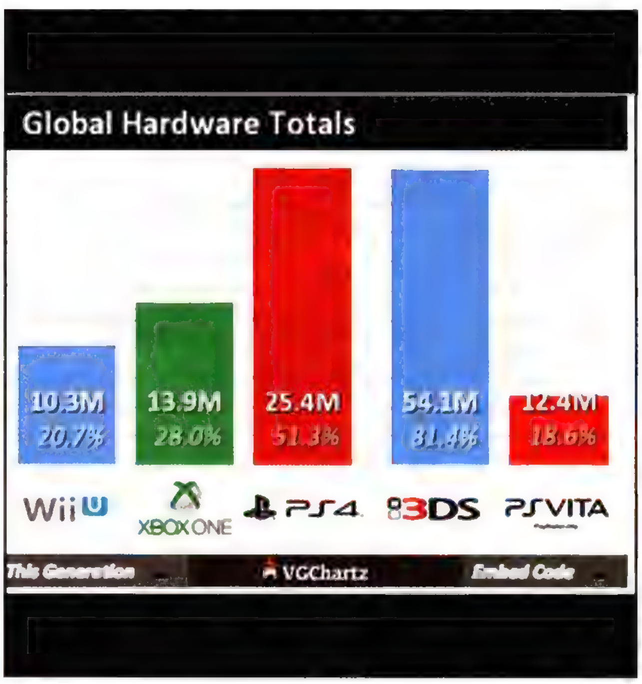
"Minecraft is de allerbelangrijkste applicatie die er is op VR."



Oculus Rift baas en ex Id Software bobo John Carmack ziet iets wat wij niet zien

HOEZO CONSOLE OORLOG?

Het gaat altijd maar over Microsoft versus Sony, Xbox One versus PlayStation 4. Maar vergeten we de 3DS niet een beetje? Kijk maar eens naar onderstaand grafiekje van VGChartz.





DE NX KOMT SNELLER DAN JE DENKT!

Het rommelt bij Nintendo. Recent werd Star Fox uitgesteld naar 2016, nadat eerder bekend werd dat de nieuwe Zelda (zie screen) dit kalenderjaar ook niet gaat halen.

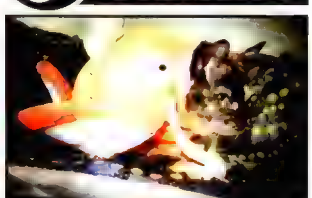
Ik denk dat het een met het ander te maken heeft. De Wii U verkoopt veel minder dan z'n voorganger, en het lijkt er niet op dat er een kentering gaat plaatsvinden. Ik vermoed dat Nintendo daarom diverse games opnieuw bekijkt en aan het overzetten is voor de nieuwe NX.

Zelda zal ook nog wel uitkomen voor de Wii U (over Star Fox ben ik minder zeker) maar ik denk dat Nintendo haar verlies met de Wii U intern al genomen heeft (naar buiten toe zal men dat nooit toegeven) en dat alle pijlen op de NX gericht worden.

Mijn Glazen Bol verwacht in ieder geval een aankondiging van de NX in de eerste helft van 2016 en volgens mijn zeer betrouwbare kleinood zou Nintendo's nieuwe console zo maar eind van datzelfde jaar in de winkels kunnen liggen!



SERIOUS GAMING



Katten zijn cool, cosplay is cool, dus

SLECHTSTE NAJAAR VOOR NINTENDO OOIT

Je hebt het vast wel meegekregen: Star Fox Zero is uitgesteld naar begin 2016. Niet dat ik nou zoveel van die game had verwacht, maar het maakt het najaar voor een Nintendo fan als ik wel erg kaal en kil.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Waar zijn de kleurrijke Nintendo-dingen om deze winter mijn hart aan te warmen? Eigenlijk was ons dit najaar de nieuwe Zelda beloofd. Maar die game is dus uitgesteld. Naar 2016 zeggen ze.

Om mijn zucht naar Wii U avonturen te stillen, verschijnt op 4 december natuurlijk nog Xenoblade Chronicles X. Maar, hoe goed dat spel ook beloofd te worden, het is natuurlijk geen Zelda. En ook geen typisch Nintendo-ding. Eerder iets wat Square Enix zou uitgeven.

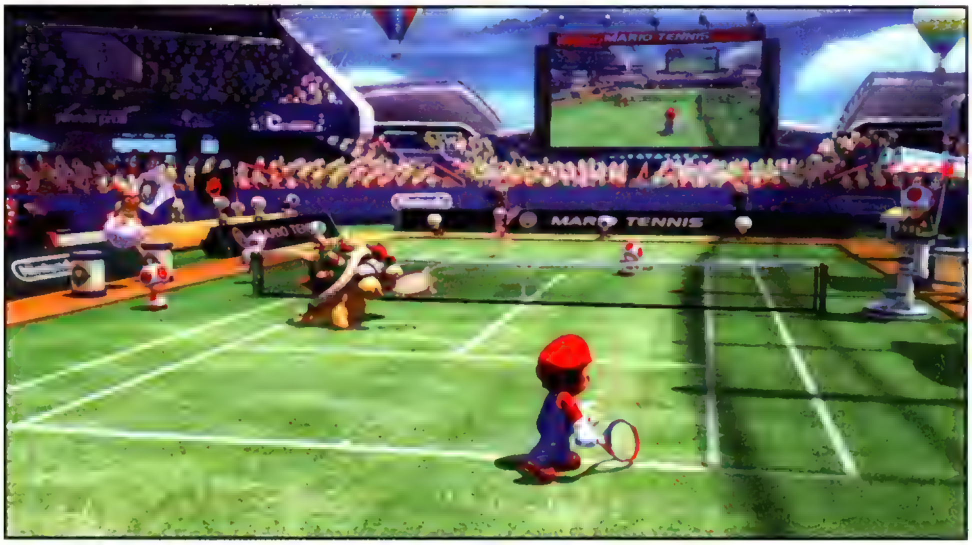
Wat komt er dit jaar dan nog wel, wat typische Nintendo-dingen betreft? Ik zal het even voor je op een rijtje zetten.

3DS-bezitters moeten het doen met het multiplayer-gerichte **Zelda: Tri Force Heroes** (dat ik in deze PU een 75 geef) en **Chibi-Robo! Zip Lash**. Voor de Wii U verschijnen dit jaar dan nog **Mario Tennis: Ultra Smash** (zie screen) en **Animal Crossing: amiibo Festival**. En dat was het dan wel zo'n beetje, vrees ik.

Als iemand die sinds de jaren tachtig fan is van typische Nintendo-dingen, kan ik niet anders dan concluderen dat dit het slechtste najaar is dat ik ooit met Nintendo heb beleefd.

Laten we hopen dat deze droogte in Nintendo releases alleen maar is ontstaan omdat ze daar in Japan in het geheim grootse dingen voor hun fans aan het maken zijn. Want dat is de enige gedachte die ik kan verzinnen om de moed er een beetje in te houden.

2016 wordt vast geweldig!



PU SERIOUS GAMING



Als je dan toch al de hele dag League of Legends speelt, waarom dan niet op een arcadekast?

VR GAAT (ALWEER) FALEN

In het eerste kwartaal van 2016 zal hij dan eindelijk verschijnen: de Oculus Rift. De VR-bril die de wereld van de videogames, zoals de makers ervan claimen, op z'n kop gaat zetten.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De laatste tijd nemen de mensen achter de Oculus Rift echter wat minder grote woorden in de mond. Facebook oprichter Mark Zuckerberg waarschuwt dat de inburgering van VR waarschijnlijk langzaam zal verlopen. Oculus directeur Nate Mitchell verwacht ook niet dat het meteen storm zal lopen. "Ook al zeggen mensen die het proberen 'dit is geweldig', dat betekent nog niet dat ze het een plek in hun leven willen geven."

Met die uitspraak slaat Mitchell naar mijn mening de spijker op z'n kop. De technologie van de Oculus Rift (en vergelijkbare brillen) werkt zo goed, dat ook ik er tijdens demonstraties op expo's behoorlijk van onder de indruk raakte. Maar het spelen van een demo op een expo is dan ook precies de setting waar zo'n VR-bril goed tot zijn recht komt.

Een VR-bril is als een kermisattractie: leuk, heftig, een bijzondere ervaring. Maar niet iets wat je in huis wil hebben, of de hele avond op je hoofd zet; daarvoor is de ervaring naar mijn smaak te heftig, te afsluitend, te benauwend en gewoon te asociaal. Het lijkt mij in elk geval hoogst ongezellig, als er 's avonds iemand naast me zit met zo'n ding op z'n kop. En ik zal zelf ook niet snel op die manier naast iemand gaan zitten.

Tuurlijk, ik wil best een VR-bril in huis hebben, maar dan vooral om af en toe effe een gekke demo te proberen, een horrorscène te doorlopen of even een stukje over een mooi eiland te vliegen, of om het de visite eens te laten ervaren. Maar die bril constant naast mijn luie stoel laten liggen, en dan 's avonds opzetten om een paar uur in mijn virtuele wereld te verdwijnen? Ik zie het niet gebeuren. En ik vraag me af hoe de mensen achter Oculus en andere brillen die ervaring aan de massa gaan verkopen.



Power Spy

- Vind je het gek dat de game dan verder te kort is, als je al meer dan drie kwartier voor iedereen beschikbaar maakt.
- Het Nederlands voetbal is momenteel zo slecht dat JJ durft te wedden dat je met elk vrouwenteam in FIFA van elke eredivisieclub kunt winnen.
- En nee, je kunt geen shirtjes ruilen in FIFA 16.
- Onze sportman mocht zich laatst trouwens in een motion capture pak hijsen in de FIFA Xperience pop up store in de Amsterdamse Kalverstraat.
- Geen gemakkelijke klus, want ook de XXL-versie bleek vrij strak. Laat staan het kabouterpakje waar Messi zijn ding in had gedaan.
- Waarbij 'ding' staat voor voetbalbewegingen...
- Één voordeel bij deze krapheid; eindelijk kon JJ in zijn 'maillot' voelen hoe het is om Link te zijn. Wat zijn toch al niet al te florissante voetbalkwaliteiten niet ten goede kwam.
- Hopelijk voor JJ zijn daar geen beelden van, maar PU kennende, laten ze zo'n kans niet glippen, en staat die gast lekker voor paal in dit nummer.
- Of, zoals JJ verzuchtte: 'twintig jaar keihard gewerkt om een behoorlijke status te kweken als gamejournalist, om vervolgens in een legging voor lul te moeten staan in de Kalverstraat.'
- En daar lopen wel eens mensen rond.
- Gelukkig voor JJ was het merendeel dronken en/of stoned. Die herinneren zich de volgende dag niks meer.
- Wanneer heeft Rockstar eigenlijk voor het laatst een nieuwe game aangekondigd?
- 1953?
- Zouden ze zich tot 2019 beperken tot het elke week uitbrengen van wat nieuwe content voor GTA Online?
- Nieuw recordje: Tony Hawk Pro Skater 5 heeft op dag één een update online gezet die groter is dan de game zelf. »

Power Spy

● Omdat de Powerspy graag waar voor zijn geld wil, eist hij dat hij in dergelijke gevallen voor de patch mag betalen en de game gratis krijgt.

● Als de Powerspy het goed begrijpt, zitten er songs van U2 in de nieuwe Rock Band game.

● Hoe je ze er weer uit kunt slopen, heeft niemand ons nog verteld.

● De Powerspy is benieuwd in welke minuut Robben steeds uitvalt in de nieuwe PES en FIFA.

● De nieuwe Tomb Raider en Fallout 4 komen dus op dezelfde dag uit: 10 november.

● Benieuwd welke game het meeste last van Fallout heeft...

● Waar in FIFA 16 veel van de in real-life bekladde voetballers zonder tattoos in de game zitten, daar klopt in NBA2K16 elk plakplaatje tot op de centimeter.

● Oorzaak is dat alle basketballers in de NBA van top tot teen gescand werden.

● Ook de cheerleaders van de Houston Rockets werden overigens gescand.

● Op de dag van die scan wilde iedereen opeens het apparaat bedienen...

● Konami meldt dat Metal Gear Solid ook zonder Kojima kan doorgaan.

● De Powerspy gelooft dat wel. Barcelona kan ook door zonder Messi zagen we in de Champions League.

● Wordt 't echter wel een stuk minder aantrekkelijk.

● Of zoals Sam het zou zeggen: "vrouwen kunnen zonder Sam, maar het wordt wel een stuk minder leuk voor ze".

● Helaas vertoonde de servers van NBA2K16 wederom hickups. Waardoor je niet online kon of games veel lag vertoonden.

● Voordeel bij het nadeel: door de lag hadden we tijdens matches iets meer tijd om al die lastige strategieën te doorgronden en de verdediging van onze online tegenstander te ontwarren.

OPUNIE

OF IK KINDERACHTIG BEN...



100% JJ

door. JJ
twitter.com/GKJJ

Ik krijg de laatste tijd privé nog wel eens de opmerking dat ik een kinderachtig mannetje ben. Op zich laat dat me koud. De wens om volwassen te worden, heb ik immers nooit gehad. En ik kan het jullie allemaal aanraden. Al dat gezeur over hypotheken, kinderen, 9 to 5 jobs, trouwen, etc... ik heb er niks mee. Ik woon nog steeds in mijn allereerste huisje, wil geen kinderen, wil niet van 9 tot 5 werken (liever langer) en trouwen vind ik bullshit. Ik wil vooral vrij zijn en kunnen doen en laten wat ik wil. Daar voel ik me het beste bij. En dat de rest zijn of haar ding doet, even goede vrienden.

Maar op een of andere manier hebben 'die anderen', vaak de behoefte om mij op mijn levenswijze en filosofie 'aan te vallen'. Ze begrijpen niet dat ik het leuk vind om uren naar gamers op Twitch te kijken, ze snappen niet dat ik uren bezig ben een auto te customizen in Forza, ze vinden het vreemd dat ik uren sportgames speel en daarbij ook luidkeels meeleef. 'Dat is toch voor kids...'

Wie zegt dat? Waar staat dat? En waarom hoor ik het juist uit monden van mensen die altijd zo graag bij me langs komen om de nieuwste games te bekijken. Die uitroepen 'jij hebt maar mazzel met dat op de bank games spelen voor geld en al die tripjes'.

Nee, niks mazzel. Terwijl jij bezig was jezelf te settelen, volgde ik mijn hart en passie en probeerde ik van gaming mijn werk te maken. En dat is me gelukt... na de eerste tien jaar in bittere armoede te hebben geleefd. Wie is er dan kinderachtig, denk ik vaak.

Maar goed. Is er dan helemaal niks kinderachtigs aan mij, of hebben die mensen toch wel een beetje recht van spreken? Nou, op één punt kan ik ze geen ongelijk geven: ik kan totaal niet tegen mijn verlies. Als ik verlies, gedraag ik me als een kleuter. Ik geef dan alles



en iedereen de schuld, behalve mezelf. Ik trek een stekker uit 't contact om een dreigend verliespotje te stoppen, gooi alles op het geluk van de tegenstander in plaats van zijn kunde, etc. Zielig gedrag waarvoor ik me oprecht schaam. Daar mogen mensen me terecht op aanspreken. Alleen, hoe verander je dit gedrag, dit nare en kinderachtige karaktertrekje? Het lukt mij niet. En ik kan het ook niet aan mijn 'volwassen' vrienden vragen. Want die spelen geen games. Is voor kids...

Of zouden ze geen games spelen omdat ze weten dat ze anders hetzelfde kinderachtig gedrag als ik zouden gaan vertonen...

> "Het klimaat voor een opvolger van de PS Vita is momenteel niet gezond vanwege de enorme dominantie van mobile gaming."



Shuhei Yoshida, directeur van Sony Computer Entertainment, maakt duidelijk dat Sony de handheldmarkt stilletjes heeft opgegeven



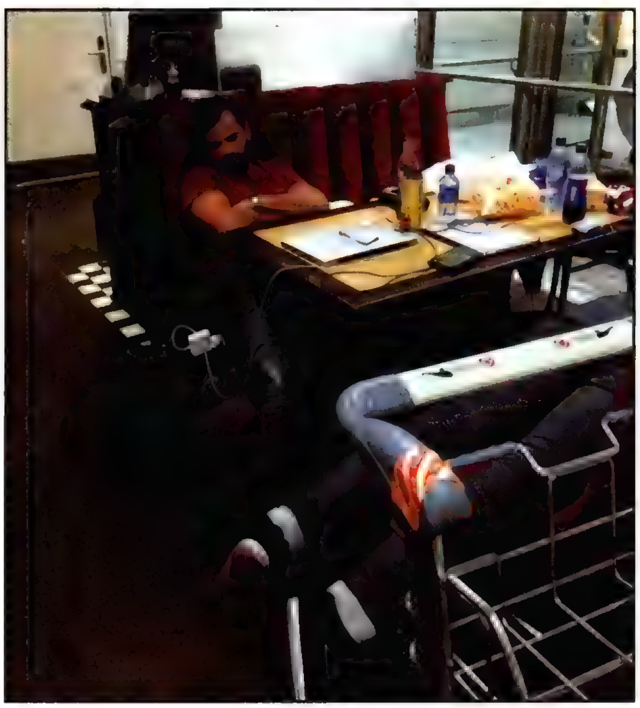
DE REISBLOG VAN JAN

Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?

NACHTJE HEATHROW

Ken je die grap van die laatste KLM-vlucht die om 21.00 uur vanuit Londen Heathrow naar Amsterdam zou gaan? Nou, die ging dus niet.

Ja, dat was wel effe slikken afgelopen maand op de Engelse luchthaven. Na een toffe AC: Syndicate trip eindigde de reis met een anticlimax. Het vliegtuig dat ons naar Schiphol zou brengen, had tijdens het landen een voorwiel beschadigd, en een nieuw wiel zou pas de ochtend erop beschikbaar komen. Ergo: een noodgedwongen extra overnachting in de UK. Normaal gesproken regelt het desbetreffende grondpersoneel van KLM dan vervoer, een hotel en vouchers voor eten en drinken, maar omdat er iets met rugby aan de gang was, zaten alle hotels propvol.



Het alternatief? Overnachten op een stoel of bank met een dekentje, flesje water en een tegoed van negen Engelse Ponden voor een ontbijt. Ik voelde me net Tom Hanks uit de film The Terminal.

De grap was dat Samuel voor een Tomb Raider & Halo 5 trip ook op Heathrow was en in 't zelfde schuitje zat (zie foto). Van slapen is weinig terecht gekomen: de tl-verlichting bleef de hele nacht aan, evenals de muziek (voornamelijk Enrique Iglesias - oef), piepende karretjes reden heen en weer, en schoonmakers joegen ons om half vijf 's ochtends weg bij het cafetaria omdat ze erbij moesten.

Gelukkig was er nog een geluk bij een ongeluk: twee dagen na deze 'nachtmerrie' bood KLM me 350 euro reisvouchers ter compensatie aan. Toch hoop ik dit soort nachtelijke escapades niet al te vaak meer mee te maken.



twitter.com/janmeijroos

WAAR ZIJN DE SINGLEPLAYER CAMPAIGNS IN SHOOTERS?

Een verhalende singleplayer en shooters; die twee hoorden ooit bij elkaar als Ebony & Ivory, als Frank en Ronald de Boer, als Coca & Cola, als Sepp Blatter en corruptie... maar de laatste jaren lijkt een verhalende singleplayer campagne gewoonweg niet meer interessant voor ontwikkelaars. De old-gen versies (PS3 en Xbox 360) van Black Ops III? Geen singleplayer. Rainbow Six: Siege? Je kan spelen tegen bots. Star Wars: Battlefront? Een survival modus, in je eentje of in co-op. En daar moeten we het mee doen. LawBreakers en Overwatch? Geen dedicated spelmodus in je eentje.

Ik vind dat jammer. Alle titels die ik noemde kennen een setting of universum dat zich perfect leent voor een meeslepende, verhalende singleplayer campagne. En dat gelul dat 'de omgeving het verhaal vertelt' of dat je 'via visuele clues' meer komt te weten over de backstory. Onzin. Zeg gewoon 'we hadden geen zin in een verhalende singleplayer we focussen ons puur op de multiplayer'.

Natuurlijk zijn er uitzonderingen. Halo 5 (zie screen) doet netjes alle twee. Het aankomende DOOM ook. En sommige shooters gaan volledig open-wereld (Far Cry 3 en 4, Homefront 2) en dan hangt de multiplayer er op zijn beurt weer een beetje bij.

Maar toch maak ik me zorgen om die verheerlijking van multiplayer boven alles. Alles moet met anderen, alles moet gedeeld, alles moet sociaal. Terwijl ik een verhalende shooter in mijn eentje spelen juist zo leuk vind, en ik denk miljoenen gamers met mij.



> "De installed base van de consoles zal nooit groter worden dan nu."



Orakel Michael Pachter heeft slecht nieuws voor Sony Microsoft en Nintendo

LIMITED LELIJK?

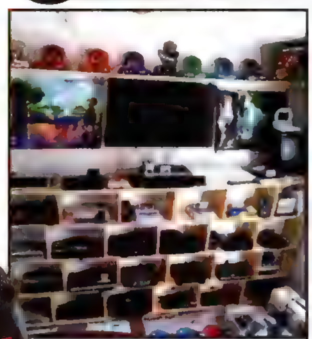
door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Ieder jaar verschijnen er diverse limited consoles. Zo ook deze van Call of Duty: Black Ops III.

De internet community liet al snel van zich horen in bewoordingen als 'monsterlijk' en 'afzichtelijk'. Okay, het is niet de aller mooiste limited console ever, maar afzichtelijk? Ik ruim er wel een plekkie voor in, hoor.



SERIOUS GAMING



Je hebt hardcore gamers en hardcore gamers

PRIJSVERLAGING PS4

Ja, ik weet het. Alleen Jan heeft een Glazen Bol, maar ik hoor en zie ook wel eens wat. En soms wil ik dat gewoon met jullie delen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Ik denk namelijk dat er wel eens een prijsverlaging van de PlayStation 4 aan kan komen in Europa.

Waarom? Ten eerste omdat er ook al een prijsverlaging in Japan is aangekondigd. Ten tweede omdat de PS4 de komende tijd niet al te veel exclusiefs te bieden heeft... en de Xbox One wel.

En wat is in zo'n 'leegte' nou mooier dan aankondigen dat jouw console goedkoper wordt dan de concurrent...

Enige wat nog mist, is een moment om die prijsverlaging feestelijk aan te kondigen. Wacht, houdt Sony tijdens de Paris Games Week eind oktober geen officiële persconferentie?



Power Spy

- Ook bij de PU zijn we milieubewust. Florian onderzoekt momenteel of er met de Volkswagens in Forza Motorsport 6 ook gesjoemeld is.
- In tegenstelling tot FIFA 16 zitten in de nieuwe PES geen vrouwen, op Ronaldo en Pèlle na...
- Sony heeft onlangs aangegeven dat de markt voor hen momenteel niet gezond genoeg is voor een nieuwe handheld.
- Heeft Sony een handheld dan?
- Valve heeft aangegeven dat Half-Life 3 geen virtual reality spel wordt.
- Gaat Gabe nu een beetje kut lopen doen door elke maand te melden wat Half-Life 3 NIET is?
- Dat spelletje beheerst de Powerspy ook. Hij weet precies wat Gabe Newell niet is.
- Aan het werk met Half-Life 3, slank, goed bezig, meelevend met gamers, arm...
- Battletech, Battleborn, Battleground, Battlezone, Battlefield... is de inspiratie soms op in de industrie?
- Om de komst van de nieuwe Assassin's Creed te vieren, bedachten de mannen van PU en InsideGamer een aantal challenges waarin ze elkaar uitdaagden in typisch Britse wedstrijdjes.
- De eerste challenge was een fish & chips vreetcompo tussen Martin van IG en onze eigen Tjeerd.
- Je zou zeggen dat Tjeerd, gezien zijn lengte, deze challenge met twee vingers in de kieuwen zou moeten winnen. Maar helaas voor hem ging Martin er met de winst vandoor.
- Op de vraag na afloop wat er door hem heen ging, antwoordde Tjeerd ogenblikkelijk: "Heel veel vis".
- Waarop Graddus zei: "als Tjeerd ook zo snel reageerde bij FIFA of PES, won hij misschien nog wel eens een potje."

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Nog nooit heeft een Assassin's Creed game zo hard moeten knokken voor z'n bestaansrecht als AC: Syndicate, en dat heeft alles te maken met de gemankeerde lancering van AC: Unity vorig jaar. Neemt Syndicate keihard revanche of slaat de metaalmoeheid langzamerhand toe bij Ubisoft's belangrijkste franchise?
Jan verkende de 19e eeuwse straten van Londen en doet verslag.



Het verschil tussen de rijkdom van de upper class en het leven in de arbeiderswijken kan niet groter zijn dan in het Londen van 1868. Terwijl de Lords en Ladies in hun buitenpaleizen thee drinken uit gouden kopjes, werken in de fabrieken mannen, vrouwen én kinderen twaalf uur per dag onder erbarmelijke omstandigheden. Sommige kinderen slapen zelfs in de fabrieken, zodat de eigenaren nog efficiënter van de jonge werkertjes kunnen profiteren.

De tweeling Jacob en Evie Frye hebben schoon genoeg van deze uitbuiting en nemen het op tegen de Tempeliers. Makkelijk wordt dat niet, maar met behulp van je Assassin skills, de kennis van bekende wetenschappers en de slagkracht van schuimbekkende bendeleden kom je een heel eind. »



Jan knokt in Victoriaans Londen



Kill Bill?

Het is aangenaam vertoeven in het Londen van 1868. Althans voor mij als speler, want de besturing van zowel Evie als Jacob is soepeler dan ooit. De stad zelf gaat echter gebukt onder het juk van de Tempeliers, met aan het hoofd Grand Master Crawford Starrick. Deze besnorde machtswellusteling heeft heel Londen in zijn zak: bankiers, notabelen, politici, een treintycoon, dokters... zelfs de onderwereld rapporteert aan hem.
Iedere industrie en elk 'vakgebied' kent een corrupte luitenant die de zaakjes voor deze Starrick runt, en het is aan de Assassin-tweeling Jacob en Evie om die een voor een uit de weg te ruimen. Een heerlijk vooruitzicht voor jou als speler, en je weet meteen waar je aan toe bent: knok je, enigszins vergelijkbaar met een good old Western, een weg richting opperschurk. Ik moest zelfs een beetje denken aan de opbouw van Kill Bill, maar laat ik ook weer niet te hard van stapel lopen.

"Spelen met zowel Jacob als Evie in dit prikkelende decor is fantastisch."

Close Combat

AC: Syndicate kent opnieuw veel magische momenten. De eerste keer dat je de Elisabeth Tower beklimt en langs de wijzerplaten van de Big Ben omhoog klautert, zal je niet snel vergeten. En AC: Syndicate heeft genoeg fraaie gebouwen om te beklimmen en daarna eindeloos over Londen te turen.
Maar er zijn ook 'kleinere' momenten die je direct in je hart zult sluiten. Het feit dat jouw basis, je hide-out, een rijdende trein is, is briljant bedacht. Het vormt tegelijkertijd een vorm van semi-fast travel waarmee je heel Londen in real-time door tjoeketjoekt. Maar ook knokken bovenop de trein, kinderen bevrijden uit een fabriek, of de Busby (de berenmuts) van een Royal Guard af meppen, zijn heerlijke momenten.
Het vechten is sowieso een stuk ruiger en harder geworden, zeker als Jacob. 'Subtiel' komt niet voor in het woordenboek van deze dude, en hij ramt er graag op los om daarna pas vragen te stellen.

Victoriaans weetje • weetje

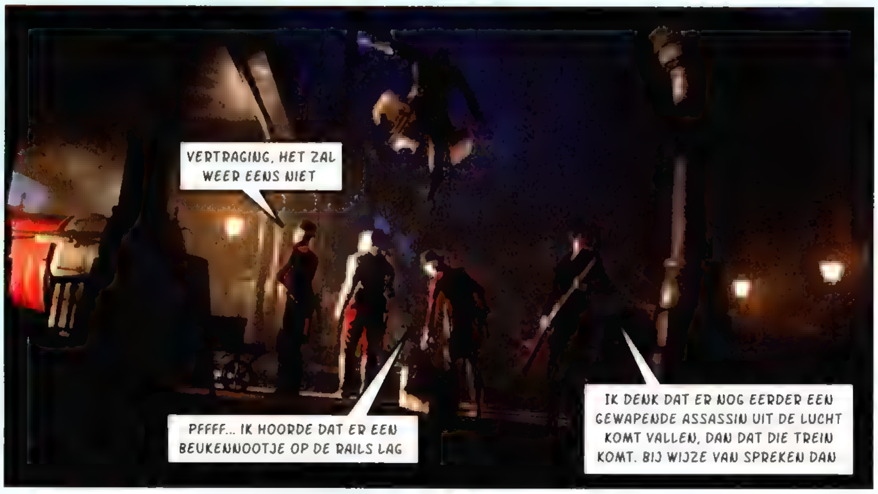
In werkelijkheid was het veel drukker in de straten van Londen dan in de game. Het was complete chaos, verkeersregels bestonden nauwelijks en opstoppingen waren aan de orde van de dag. Veel ongelukken dus.

NINO OVER SYNDICATE

Of Syndicate zo goed wordt dat de problemen rondom Unity spontaan vergeten worden, moet ik nog zien, maar Victoriaans Londen lijkt me een uitstekende setting en de grappling hook zou nog wel eens een significante verandering in de gameplay kunnen gaan veroorzaken.
Daar staat wel tegenover dat alles wat ik van de game heb gezien erg op Unity lijkt, dus ik hoop dat er genoeg nieuwe dingen in zitten om Syndicate vers aan te laten voelen. Het risico op 'been there, done that' ligt immers op de loer.
Dat gezegd hebbende: ik heb er hoe dan ook zin in; zelfs Unity heb ik van begin tot eind gespeeld nadat hij een paar keer was gepatcht, dus het moet raar lopen wil ik me gaan vervelen met Syndicate.







Met een keur aan wandelstokken (met een verborgen mes erin), Indiase hakmessen, boksbeugels en dolken, is de actie hoe dan ook meer close combat geworden.
Evie zal zich af en toe ook van deze technieken moeten bedienen, al opereert ze beter op een afstandje vanuit de schaduw, waarbij haar messenwerp skills uitstekend van pas komen. Het gegeven dat je kunt wisselen tussen Evie en Jacob, is dan ook een welkome aanvulling.

In de haak

Waar beide Assassins mee gebaat zijn, is de rope launcher. Aanvankelijk dacht ik dat het een gimmick was, maar het speelt zo lekker, dat je niet meer zonder meer wil. Het doet denken aan een gadget van Batman, maar het komt helemaal tot zijn recht in Syndicate. Ten eerste zijn de gebouwen aanzienlijk hoger dan in de vorige AC games. Die keer op keer beklimmen - wat nog steeds kan - kost flink wat tijd. Daarnaast kun je de grapple hook/rope launcher (of hoe je deze handige enterhaak ook wil noemen) horizontaal tussen gebouwen spannen, en dat is vooral handig bij de vele brede straten die London rijk is, om zo van A naar B te gaan en eventueel onderweg nog een air assassination uit te voeren. Gewoon omdat het kan. Bovendien is het gebruik van de rope launcher altijd optioneel. Het staat, met andere woorden, een van de pijlers van de AC franchise, parkours, nooit in de weg.
Net zoals het rijden per koets geen afbreuk doet aan de AC-look & feel. Achtervolgingen met een koets zijn arcade en over de top, maar zie ze als een Victoriaanse variant op het auto's stelen in Grand Theft Auto of ieder andere moderne(re) open-wereld game. »

Victoriaans weetje • weetje

De wegen van Londen in de game zijn breder dan ze in werkelijkheid waren in de 19e eeuw. Dat is gedaan om de ritjes en achtervolgingen met de koetsen beter te realiseren.
En door de verbreding van de straten komt de rope launcher ook beter tot z'n recht; je kunt er ziplines mee schieten van de ene naar de andere kant.

Victoriaans weetje • weetje

In de game zijn er twee grote, toonaangevende rivaliserende bendes, maar in werkelijkheid waren bendes veel minder groot en lang niet zo prominent aanwezig.

ICONISCHE TREKPLEISTERS

Een groot verschil met Unity is dat je naast de mooie historische gebouwen ook veel speelt in en rondom veel minder fraaie plekken, zoals treinstations, fabrieken, sloppenwijken, havens en morsige kroegen. Logisch, want Victoriaans Londen had twee gezichten.
Dat er toch genoeg van iconische trekpleisters te genieten valt, lees je in mijn verslag op pagina 46 en 47.





Het is gewoon makkelijk om wanneer je maar wil in te stappen in zo'n koets, of zelf te rijden met paard en wagen om effe snel van de ene naar de andere wijk in de enorme stad te gaan.
Daarnaast zijn er verplichte missies waarbij je je per koets moet verplaatsen. Bovendien kan er ook geknokt worden op rijdende koetsen, en dat is natuurlijk nooit verkeerd.

Modernisering

De rope launcher en het rijden met de koets zijn dus gloednieuw en erg vermakelijk. Maar er zijn ook herkenbare, terugkerende elementen. Net zoals bij Unity kun je je wapens, uitrusting en kleding aanpassen en upgraden, en zo stijg je in level. Daarnaast heb je de bende The Rooks waar jij in alle opzichten de leider van bent. Samen met hen neem je het op tegen de Blighters, de rivaliserende bende die klussen klaart voor de Tempeliers.
Missies hebben opnieuw een aanbevolen skill level, maar vijanden hebben dat nu ook. Je ziet dus meteen hoe pittig het gevecht gaat worden, zodat je kan bedenken of je niet beter een blokje om kunt gaan.
Sowieso lijkt de A.I. weer een paar tandjes in de positieve zin te zijn bijgedraaid. Vijanden zien je sneller en blijven ook langer achter je aanjagen en naar je op zoek. Ik had tevens de indruk dat je tegenstanders wat feller zijn. Met name tijdens drukke gevechten zal je goed moeten afwisselen tussen wapens, counters en blok-moves om iedereen de baas te kunnen.
Naast The Blighters patrouilleert ook de politie volop, en die gasten slaan er flink op los als het moet.
Ook terug van weggeweest zijn de 'moderne onderdelen', zodat de game meer urgentie heeft. Ik heb daar nog geen gameplay van gezien maar de makers beloven dat een flink deel van Syndicate zich afspeelt in het hier en nu.



Victoriaans weetje • weetje

Koetsen in de 19e eeuw waren de Bentleys van nu; een luxe product en dus alleen in het bezit van bedrijven en rijke families. In AC: Syndicate kun je er veel makkelijker aan komen.

Victoriaans weetje • weetje

Als je denkt dat mensen in het Victoriaanse Londen allemaal netjes praatten, zoals in Downton Abbey, dan heb je het mis. Er werd heel veel gevloekt en gescholden.

Nog Groter?

Dat Syndicate uit de schaduw van Unity wil stappen, lijkt zich ook op andere fronten te manifesteren. Zo kent de game geen multiplayer. De co-op ervaring van Unity was ambitieus, maar ik geloof niet dat heel veel AC-spelers die mode hebben gespeeld. Bovendien was die modus een van de boosdoeners voor de technische problemen tijdens de launch. Een Syndicate companion app schittert eveneens door afwezigheid.
Andere zaken die opvallen: de straten van Londen zijn een stuk leger dan de intense drukte in Unity. Dat wil niet zeggen dat Londen uitgestorven is, maar het is de makers veel aan gelegen dat de framerate stabiel blijft. Zo kun je deze keer ook niet zo vaak 'gewone' huizen binnengaan. Er zijn nog

KNAPPE KOPPEN



Bekende historische figuren zijn altijd prominent aanwezig geweest in Assassin's Creed games. Zo ook in Syndicate. Zo geven onder andere Charles Darwin (links), Charles Dickens (rechts), Alexander Graham Bell, Karl Marx en Florence Nightingale acte de presence. En natuurlijk ontbreekt ook Queen Victoria niet; naar haar is het tijdperk nota bene vernoemd. Velen van hen staan je met raad en daad bij. Zo repareert Alexander Graham Bell voor Evie en Jacob de rope launcher. Bell was een Schots-Amerikaans uitvinder, alsook de oprichter van de telefoonmaatschappij Bell, dat later uitgroeide tot de American Telephone and Telegraph Company (AT&T). Wanneer Evie (of Jacob, het is maar net met wie je speelt) in de game voorstelt om een van Bell's nieuwe uitvindingen 'de telefoon' te noemen, lacht hij dat weg.



WAAR IS DE REVIEW?

Eigenlijk moest dit blad al op 6 oktober bij de drukker zijn, maar we kregen uitstel tot 9 oktober. Helaas was ook dat niet genoeg voor Ubisoft om tijdig een complete reviewversie bij ons op de redactie af te leveren. Mijn uiteindelijke cijfer kun je daarom checken pu.nl/ACSyndicatereview

steeds grotere gebouwen waar je in kan, maar het door-de-huizen-heen rennen, klimmen en klauteren zoals bij Unity, is hier weggelaten. Allemaal opofferingen waar ik prima vrede mee kan hebben en ik denk velen met mij.

Daartegenover staat dat Londen nog groter is dan Parijs, en die virtuele stad was al enorm. Londen is opgedeeld in zeven boroughs; stadsdelen die op zichzelf al behoorlijk omvangrijk zijn. Zo zijn daar onder meer Whitechapel, Westminster, The City, Southwark en



Victoriaans weetje - weetje

De Jack the Ripper mythe is enorm uitvergroot. In werkelijkheid zijn er maar twee onopgeloste moorden die waarschijnlijk aan 'Jack' toe te schrijven zijn.

Ook was men er destijds veel minder van onder de indruk. Een mensenleven stelde toen gewoon niet zoveel voor.

Toch heb ik erg veel zin in de Jack the Ripper DLC die op stapel staat!

> **"De rope launcher speelt zo lekker dat je niet meer zonder wil."**

Waterloo Train Station. Iedere stadswijk heeft zijn eigen look en feel, waarbij je direct snapt of je je in een rijk of arm gedeelte bevindt.
En dan is er nog de Thames, het 'open riool' van de stad. De beroemde rivier ziet er oprecht smerig uit en is gevuld met schepen van allerlei pluimage. Ook hier kun je weer Assassin's Creedje spelen door op boten te springen, van de ene naar de andere te rennen en zo te 'parkoursen'.

Niet wereldschokkend

Het credo van de Assassin's Creed franchise was altijd 'history is our playground' en dat geldt wederom voor AC: Syndicate. Het Victoriaanse Londen is ongelofelijk knap tot leven gewekt, en met Jacob en Evie spelen in dit prikkelende decor is fantastisch.
Tegelijkertijd maakt Syndicate geen wereldschokkende sprongen vooruit, maar ik denk dat fans dat ook niet per se eisen. Wat ze wél willen is een goed afgewerkt en bugvrij product en daar hebben ze ook recht op. Ik ben tijdens mijn speelsessie met een preview build in ieder geval geen gekke dingen tegengekomen, dus ik denk én verwacht dat Ubisoft die belofte inlost. Dat moet gewoon. Anders hebben Yves Guillemot en consorten een heel groot probleem dat nog geen 10.000 Rooks kunnen wegpoetsen. ✪



VERWACHTING JAN:
De Assassin's Creed serie lijkt terug in vorm. Aan het verhaal, de toffe setting en de soepele besturing zal het in ieder geval niet liggen. De preview-build die ik speelde, liep als een geoliede, rijk met kolen gevulde stoomtrein. Hopelijk geldt dat ook voor de finale versie. Maar dat lees je dus op PU.nl!

- \+ Evie en Jacob hebben beiden hun eigen speelstijl.
- \+ Victoriaans Londen is levensecht nagebouwd.
- \+ Rope launcher.
- \- Weinig echte verrassingen.

BASICS
ACTION-ADVENTURE
UBISOFT QUEBEC / UBISOFT
1 SPELER
23 OKTOBER 2015

INFORMATIQUE

méér verstand van computers



Informatique inGamer
Level:10

- Intel® Core™ i3-6100 3.7 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 950 2GB
- 1TB harddisk + 120GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI, DisplayPort
- Windows 10
- **www.informatique.nl/inGamer10**

intel inside CORE i3

~~979,-~~ **879,-**

*Prijs excl. monitor



Informatique inGamer
Level:40

- Intel® Core™ i7-6700K 4.0 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980 4GB
- 2TB harddisk + 256GB SSD
- 16GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI, DisplayPort
- Windows 10
- **www.informatique.nl/inGamer40**

intel inside CORE i7

~~1799,-~~ **1699,-**

*Prijs excl. monitor

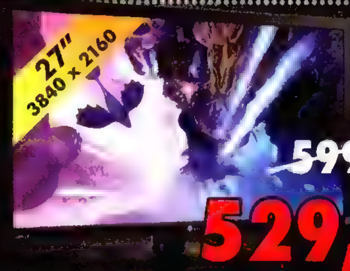


169,-

iiyama GE2488HS-B1 24"

- 24" (61cm) 1920x1080px Full HD LED scherm
- Reactietijd: 1 ms - Ingebouwde speakers - D-Sub
- DVI, HDMI - **www.informatique.nl/GE2488HS**

IPS 4K



~~599,-~~ **529,-**

LG 27MU67-B 27"

- 27" (68cm) 3840x2160px 4K Ultra HD IPS scherm
- Roteerbaar en in hoogte verstelbaar - HDMI
- DisplayPort - **www.informatique.nl/27MU67**



~~99,95~~ **79,95**

Edifier C2V Multimedia 2.1

Multimedia speakerset met externe versterker, subwoofer en 2-weg satellieten. Uitgerust met RCA en AUW-ingangen. - **www.Informatique.nl/Edifierc2v**

intel inside CORE i7



2599,-

MSI GT72S 6QE-055NL

- Intel® Core™ i7-6820HK 3.6 GHz - 16GB DDR3
- NVIDIA GeForce GTX 980M - 1TB harddisk
- 256GB SSD - **www.informatique.nl/GT72S**

€25 KORTING

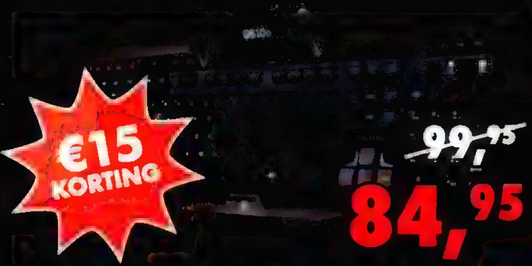


~~89,95~~ **64,95**

Logitech G700s Gaming Mouse

Een muis voor de echte gamer! Met een supersnel scrollwiel met 2 modi en 13 programmeerbare knoppen. - **www.informatique.nl/G700s**

€15 KORTING



~~99,95~~ **84,95**

Logitech G510s Gaming Keyboard

Pas dit toetsenbord aan naar jou gaming stijl met de aanpasbare RGB-verlichting en de 18 programmeerbare knoppen. - **www.Informatique.nl/G510s**

Berkel en Rodenrijs
Archimedesstraat 1
2652 XR BERKEL EN RODENRIJS
Tel: 010 51 91 666

Steenbergen
Drukkerij 3
4651 SL STEENBERGEN
Tel: 0167 820 220

thuiswinkel waarborg

www.informatique.nl

Voor 22:00 uur besteld, morgen in huis!

KULUM



Tekening: Mehri Cörtük

Leon Winkler

Twitter.com/draleon

Op reis naar:
Ubisoft HQ in Parijs

Speelt:
Fallout Shelter



Jongens als Jurjen, Jan en JJ werken (nou, werken – Ed) al sinds mensenheugenis in de gamesbizz, en dat is niet zo gek, want leuker vind je het bijna nergens. Genoemde PU-redacteuren zijn dan ook geen uitzondering; ook Leon Winkler van Ubisoft kun je inmiddels een veteraan noemen…

HOLY SHIT

Zoals elke week zit ik in de Thalys onderweg naar het hoofdkantoor van Ubisoft in Parijs. Ik doe dit al een tijdje, dus het begint een beetje routine te worden: elke maandag vroeg op, de eerste trein pakken, en dan vrijdagmiddag weer terug naar Nederland.
Als International Events Manager bij Ubisoft ben ik samen met m'n team verantwoordelijk voor de productie van evenementen als de E3 in Los Angeles en Gamescom in Keulen. En *holy shit*, wat een geweldig jaar is dit tot nu toe.
Dus toen ene heer Meijroos mij vroeg om de PU Kulum te schrijven, dacht ik: *fuck yeah, let's do this!* Ik heb in ieder geval genoeg meegemaakt de laatste tijd…

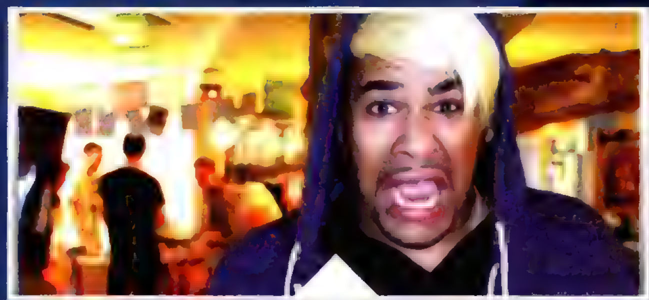


IS THIS THE REAL LIFE?

Af en toe moet ik mezelf knijpen om te voelen dat ik niet droom. Mijn jeugd was verre van een *walk in the park*, maar dat heeft mij juist gemotiveerd om keihard te werken. En dat harde werken heeft er uiteindelijk voor gezorgd dat een jongen, opgegroeid in de Amsterdamse Spaarndammerbuurt en de Hoornse Kersenboogerd, nu de baan heeft die hij altijd al wilde hebben. Van glazen halen in een bar tot DJ, van het organiseren van feestjes tot het organiseren van wereldwijde evenementen.

FOR THE FANS

Wat ik misschien wel het leukste vind van mijn werk, naast het reizen, is het contact met de fans. Het zijn namelijk de fans die ervoor zorgen dat ik dit werk heb (en dat een blad als Power Unlimited kan bestaan). En wat het vette is, is dat ik met mijn werk iets terug kan doen voor de fans. Ik kan ze bedanken voor de vele uren die ze spenderen in onze werelden.
Ik denk ook dat dit een reden is waarom ik al zo lang voor Ubisoft werk. Ubisoft geeft om de fans en geeft mij de mogelijkheid deze 'fan-love' te uiten en onze dankbaarheid te laten zien.







LEEST MOMENTEEL

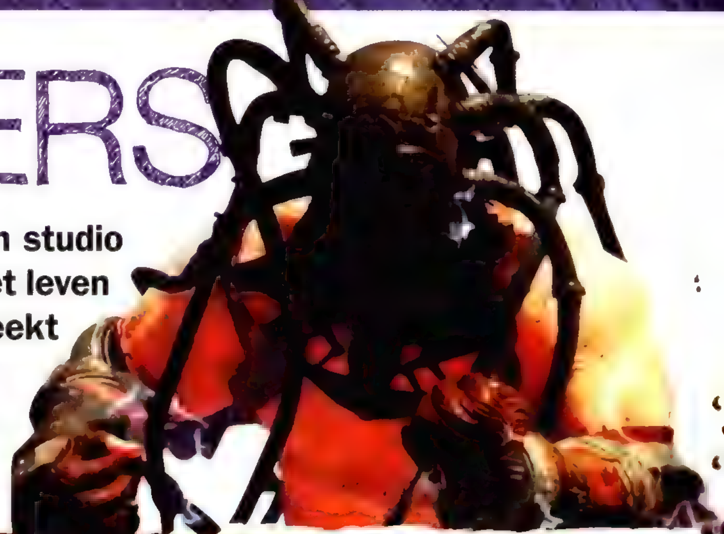
***The Game* van Neil Strauss, een intrigerend boek over hoe een journalist de community van pick-up-artists infiltreert en zijn persoonlijkheid zo weet te programmeren dat hij de koning wordt van de pick-up community. Erg cool boek.**



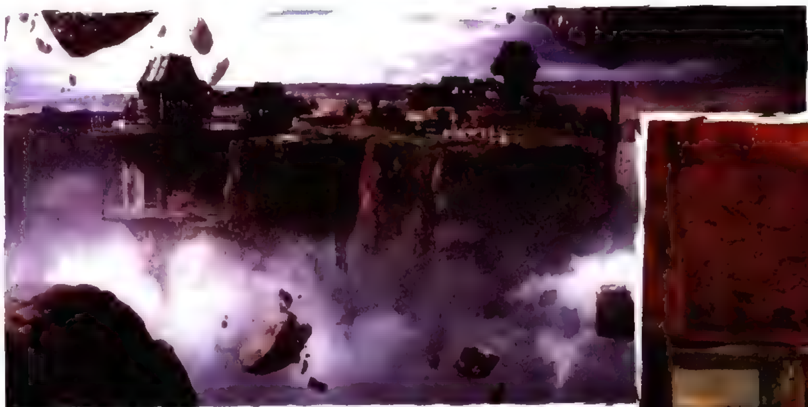
KEUZES

Volgend jaar zit ik tien jaar bij Ubisoft. Tering, wat is de tijd snel gegaan. Ik kan me nog goed herinneren hoe ik als snotneus het kantoor van Ubisoft Nederland binnen kwam lopen voor een sollicitatiegesprek. Na zeven jaar voor het Nederlandse kantoor te hebben gewerkt (PR en evenementen) werd mij gevraagd of het me leuk zou lijken om, onder andere, E3 en Gamescom te organiseren. Het enige punt was dat ik naar Parijs zou moeten verhuizen.
Tja, wat doe je dan? Stap je uit je comfortzone en duik je in het diepe? Ja dus. Was 't een makkelijke keuze? *Hell no!* Niet omdat ik bang was dat ik het werk niet aan zou kunnen. Niet omdat ik een hekel heb aan croissants (croissants zijn de shit). Het was omdat ik uit mijn routine moest stappen. Het was de 'angst' voor het onbekende.
Nu ik hier een tijdje zit, kan ik met volle overtuiging zeggen dat het de juiste keuze was. Ik bedoel, ik ben nog steeds niet ontslagen en ben alweer aan het werk met evenementen die er in 2016 aankomen. Zo heeft mijn team de eer om invulling te mogen geven aan het dertigjarig jubileum van Ubisoft. We zijn nog druk bezig met brainstormen over wat we precies gaan doen, maar het wordt episch. Ik ben van mening dat dit de uitgelezen kans is om onze dankbaarheid uit te spreken (en te laten zien) als bedrijf aan jullie als fans en de rest van de mensen die ervoor zorgen dat we al zo lang kunnen knallen. ✖

LAWBREAKERS



LawBreakers, zo heet uiteindelijk de eerste game van studio Boss Key Productions; een game die lange tijd door het leven ging als Project Bluestreak. Welke gamewetten breekt Cliffy B. voor zijn nieuwe avontuur? Jan zocht het uit.





'*Dear videogame industry, I'm back, and I've got an army of badass motherfuckers with me. Love, Clifford*', aldus de spraakmakende spelontwikkelaar op twitter. Cliff Bleszinski heeft duidelijk zijn streken nog niet verloren.
Natuurlijk is Boss Key Productions opgericht door Cliffy én 'onze eigen' Arjan Brussée, maar tegen het ego en het vaak provocerende taalgebruik van het voormalig Gears of Wars kopstuk kunnen maar weinigen op.

Maar belangrijker; wat is LawBreakers voor een spel en gaat het wel badass motherfucking leuk zijn als het volgend jaar verschijnt?

PC only

LawBreakers is een first-person MOBA-achtige shooter waarvan er de laatste tijd opvallend veel opduiken. Battleborn (Gearbox/2K Games), Overwatch (Blizzard), Gigantic (Motica/Microsoft) en in mindere mate Battlecry (Bethesda) willen allemaal een gooi doen naar de Team Fortress 2 troon. Ook LawBreakers past in dat rijtje, hoewel de cartooneske stijl van eerdergenoemde games ontbreekt. Het is een stuk grimmiger dan Overwatch en Battleborn, maar minder donker dan Gears of War. De game ziet er in dit stadium al zeer gelikt uit (hoewel ie pas in 2016 uitkomt) en verschijnt vooralsnog alleen voor PC. Het lijkt erop dat Boss Key de paardenkrachten van dat platform maximaal wil gaan benutten. De eerste gameplay beelden die vanaf PAX Prime verschenen, oogden strak en polished (alsof de game al bijna klaar is) maar helaas moeten we het bij deze First Look doen met 'captured screens' van de trailers.

> "DE GAMEPLAY LIJKT DE HOOGTIJDAGEN VAN UNREAL TOURNAMENT IN HERINNERING TE ROEPEN."

Zwaartekrach(t)

Het verhaal achter LawBreakers (LB) gaat over een nieuwe wereld na The Shattering (het exploderen van de Maan), waarna de zwaartekracht op planeet Aarde compleet opgefokt raakte. De aarde werd weliswaar herbouwd, maar er ontstonden twee groepen: de georganiseerde misdaad - de brekers der wet uit de titel - en zij die de wet koste wat het kost willen handhaven.
Een flinterdun achtergrondverhaaltje dat overigens wel verregaande gevolgen heeft voor de gameplay van LawBreakers. Zogezegd is de zwaartekracht helemaal van slag geraakt, waardoor traditionele arena's worden aangevuld met zwevende platformen.
Volgens Cliffy zorgt LB voor zeer verticale gameplay. Binnenlocaties zijn hoog - met veel vloeren - en buitenlocaties kennen verschillende hoogten door de op hol geslagen zwaartekracht.

Unreal Tournament

De gameplay is dus die van een multiplayer shooter, met in dit geval spelers die vijf tegen vijf met verschillende personages/classes aan de slag gaan.
De wapens zijn zeer gevarieerd en de gameplay lijkt razendsnel te gaan worden, hetgeen de

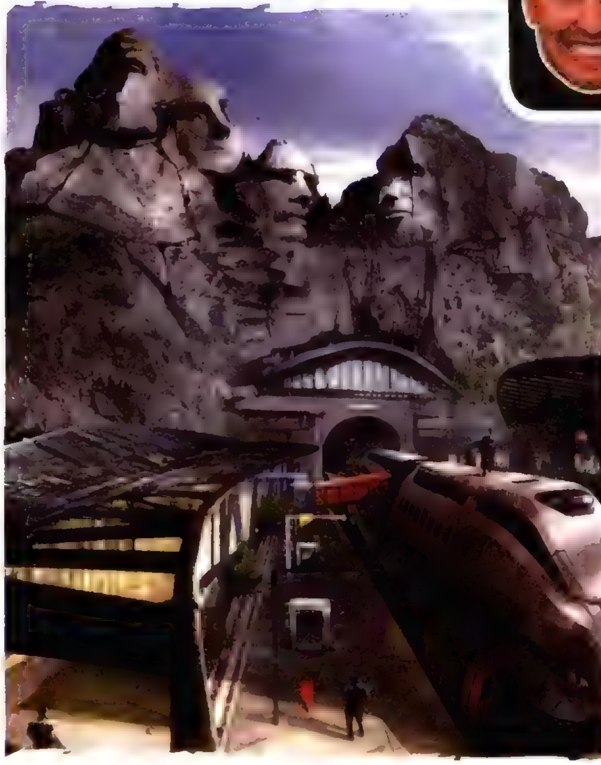


weetje • weetje

Voorlopig komt LawBreakers alleen uit voor PC. Een PS4- en Xbox One-versie zou wellicht in de toekomst het licht kunnen zien, maar daar heeft Boss Key momenteel simpelweg de mankracht niet voor.







DE PERSONAGES TOT DUSVER



Kitsune – The Assassin
Een mêlee personage dat vooral goed uit de verf komt in close combat. Niet het sterkste karakter, maar dat maakt ze goed met haar snelheid, lenigheid en haar ultra-coole twin blades en plasma grappling hook.



Maverick – The Skirmisher
Snel en onvoorspelbaar. Ze beschikt over een jetpack, thermal goggles en kan zichzelf ineens laten wegschieten dankzij haar Starfall skill, om vervolgens weer op aarde te landen met een enorme energie blast, iedereen in de omgeving wegblazend.



Breacher – The Gunner
Een allround spelpersonage voor de run & gun spelers. Hij knalt er lekker op los en kan vijanden achter hem stijlvol neerknallen zonder zich om te draaien.



Cronos – The Titan
Traag, maar sterk. Een tank-type personage dat veel schade berokkent. Hij beschikt over ricochet granaten en een dikke rocketlauncher , dus wegduiken maar.

hoogtijdagen van Unreal Tournament in herinnering roept. Niet zo vreemd natuurlijk, want naast Gears of War heeft Bleszinski eveneens aan díe game gewerkt. Vooral niet stil blijven staan is het devies, voortdurend in beweging blijven je levensmotto. De hoogteverschillen en de daaraan gekoppelde verticale gameplay, zien we ook terug in de gadgets en tools van de speelbare personages. Zo beschikken sommige characters over plasma grappling hooks die je tijdens een jump kan inzetten, terwijl anderen tijdelijk kunnen boosten dankzij een jetpack op hun rug. Ieder personage heeft een primair en secundair wapen, waarbij beide wapens niet voor elkaar onderdoen en aanvullend inzetbaar zijn in verschillende situaties. De makers hopen dat spelers zich verschillende combo's weten eigen te maken door het combineren van wapens, double jumps, grapple hooks en snelheid.

Free-to-play?

LB wordt straks uitgegeven door Nexon, een Koreaanse grootheid op het gebied van free-to-play games. Een opvallende keuze, want bedrijven als Activision, Ubisoft en Electronic Arts hengelden allemaal naar de gunsten van Clifford en de zijnen. Anderzijds heeft Boss Key zo wel direct een ingang in de Aziatische markt waar free-to-play gigantisch is.
De vraag is alleen in hoeverre LB daadwerkelijk gratis wordt. Cliffy vindt dat free-to-play meer 'Disneyland dan Las Vegas' moet zijn, waarbij het spel gamers niet voortdurend om geld loopt te vragen.
Het kan dus zomaar gebeuren dat spelers bij launch een bedrag van zo'n vijftien euro moeten betalen, maar dat ze daarna voor de volledige gameplay klaar zijn. Afwachten dus.

De MOBA-deur

Of je Cliffy B. een arrogante zak, een briljant ontwikkelaar of badass motherfucker vindt... feit is dat de man altijd snoeihard heeft gewerkt, en dat zijn games - of je ze nu leuk vindt of niet - polished en doordacht zijn. Anders gezegd; hij levert geen broddelwerkjes af en dat zal met LawBreakers niet anders zijn.
Of Clifford en de zijnen erin slagen een ferme voet tussen de MOBA-shooter deur te krijgen, is nog even afwachten, maar ik denk dat ze een goede kans maken.
Het is sowieso fijn dat Cliffy terug is. Al was het alleen maar om de kolommen van onze Powerspy te vullen...

weetje • weetje
Het is niet de eerste keer dat Cliffy B. en Arjan Brussée samenwerken; de twee maakten al ruim twintig jaar geleden de culthit Jazz Jackrabbit.





STAR WARS BATTLEFRONT

Of je er nu wel of geen harde lightsaber van krijgt… Star Wars: The Force Awakens wordt dé grootste filmhappening van het jaar. Star Wars: Battlefront maakt handig gebruik van die hype, maar volgens Jan kan deze shooter prima op eigen benen staan…



Dat Battlefront meelift op de hype rond de beroemdste sciencefiction franchise ooit, is een gegeven. Maar ook als er nooit een nieuwe SW-film gemaakt zou zijn, appelleert SW: Battlefront aan iedere geek en scifi-nerd op deze planeet. Wie wil er nou niet vanuit een AT-AT aanstormende rebellen beschieten? Of als Vader, Luke of Boba Fett je laten gelden op het slagveld? Of gewoon genieten van een perfect headshot, terwijl de Stormtroopers, blasters en TIE-Fighters om je heen exact zo klinken als je weet dat ze klinken? Precies.

Chaos op Hoth

Op de koffie bij DICE in Stockholm speelde ik drie verschillende modi.

Als eerste kwam de bekende **Walker Assault** op planeet Hoth aan bod, dat feitelijk het belachelijk mooi nagemaakte begin is van The Empire Strikes Back. Met veertig actieve spelers zorgt deze mode voor aangename chaos. Op de E3 konden we deze, na anderhalf uur in de rij te hebben gestaan, even kort spelen, nu bracht ik een dikke twee uur door met dit heerlijke speltype.

De opzet is duidelijk: enorme AT-AT's stampen door de sneeuw met als doel de rebellen uit te roeien. Als Rebel dien je twee satellieten online te krijgen, zodat Y-Wings ingeroepen kunnen worden voor een luchtaanval op de trage, maar dodelijke oorlogsmachines.

"Dit is hoe een Star Wars shooter moet zijn. Dit is de game waar ik onbewust al jaren op heb gewacht."

Hierdoor zijn de AT-AT's tijdelijk kwetsbaar en dienen de Rebellen hun blasters, granaten en plasma torpedo's op de stalen reuzen te richten.

Als Imperial soldaat, (Snowtrooper om precies te zijn) is het zaak de satellieten juist offline te houden en zoveel mogelijk Rebellen neer te maaien.

Alsof dat alles al niet leuk genoeg is, kent Battlefront tientallen power-ups. Dat kan een tijdelijk shield, een turret of een dikke rocketlauncher zijn, óf rondlopen in een AT-ST, óf in een TIE-Figher vanuit de lucht dood en verderf zaaien!

Grote verschil met Battlefield is dat je niet op ieder gewenst moment in een lucht- of landvoertuig mag stappen, maar dat deze ingezet worden als power-up. Krijg je toegang tot zo'n bonus, dan voelt dat reuze speciaal. Wil je júist air-combat dan is er de losse Fighter Squadron mode.

De crème de la crème van de power-ups is echter de mogelijkheid om, zolang je levensbalk in de plus blijft, te veranderen in Luke Skywalker en Darth Vader. Heerlijk om met je lightsaber en Force Powers paniek te zaaien onder de gewone spelers.

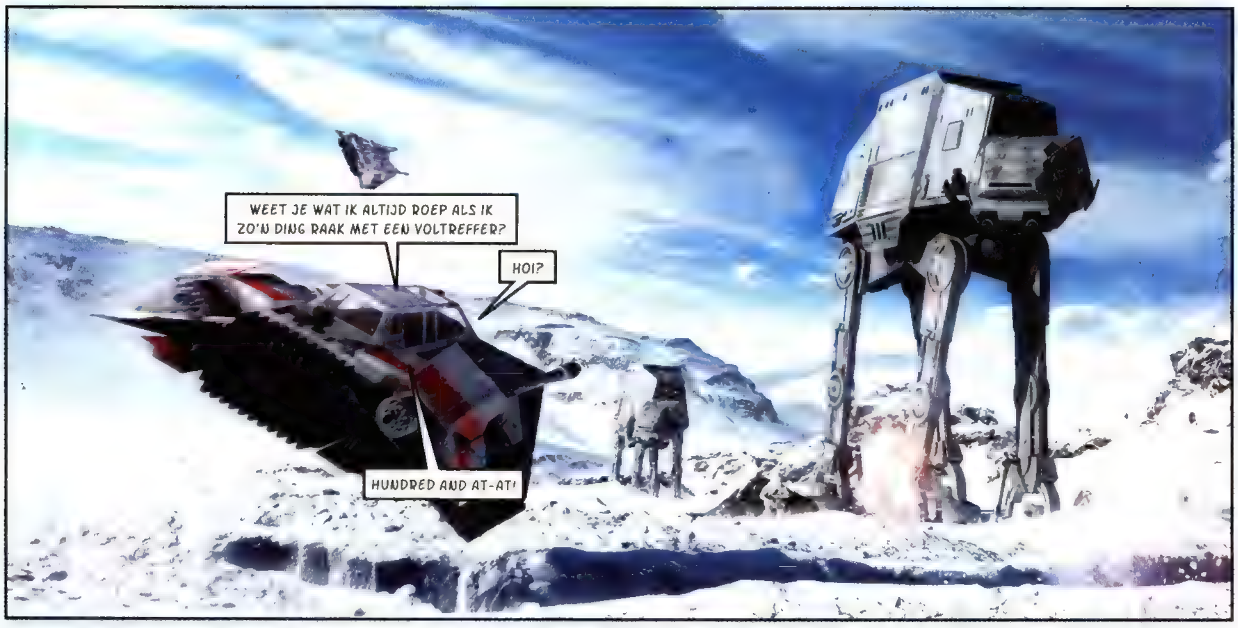
Kaartendek

De tweede mode die ik speelde was **Dropzone**: een acht tegen acht mode waarbij Pods worden gedropt op wisselende locaties op de planeet Sullust. Wie het eerst bij de Pod is (Rebels vs Stormtroopers) claimt de Pod en gaat in de verdediging. Als je de Pod lang genoeg verdedigd hebt, dropt er weer ergens anders op de map een nieuwe Pod en be-



Wisten jullie dat hij dit ook kan als ie niet kijkt? Dan noemen we het een no luke...

gint het schietfestijn weer van voor af aan.
De partij die succesvol verdedigd heeft, wordt getrakteerd op drie power-ups, waardoor je tijdelijk een turret, sterke gun en een speciale granaat in je 'kaartendek' vindt. Je hebt sowieso ruimte voor drie 'kaarten', zeg maar je Perks. Dat kan een simpele granaat zijn, een extra power-up voor je Blaster (goed tegen voertuigen) of een speciaal wapen voor close combat. Al je kaarten hebben een down-time maar zijn redelijk snel weer aangevuld.
Als je lekker aan het knallen bent, krijg je punten en stijg je in rank. Die punten spendeer je aan wapens, nieuwe cards en upgrades voor bestaande wapens. Het werkt echter een stuk overzichtelijker en simpeler dan bij Call of Duty, Battlefield of Halo het geval is. En dat is prima, dat past bij de opzet van deze game. Geen killstreaks, 326 combinaties, of gasten die altijd de beste wapens hebben.
Soms krijg je een orbit strike, dan weer een turret en dan weer een extra explosief. De onvoorspelbaarheid van de pick-ups is hier juist de kracht en zorgt ervoor dat ook de minder hardcore shooter speler mee kan komen.

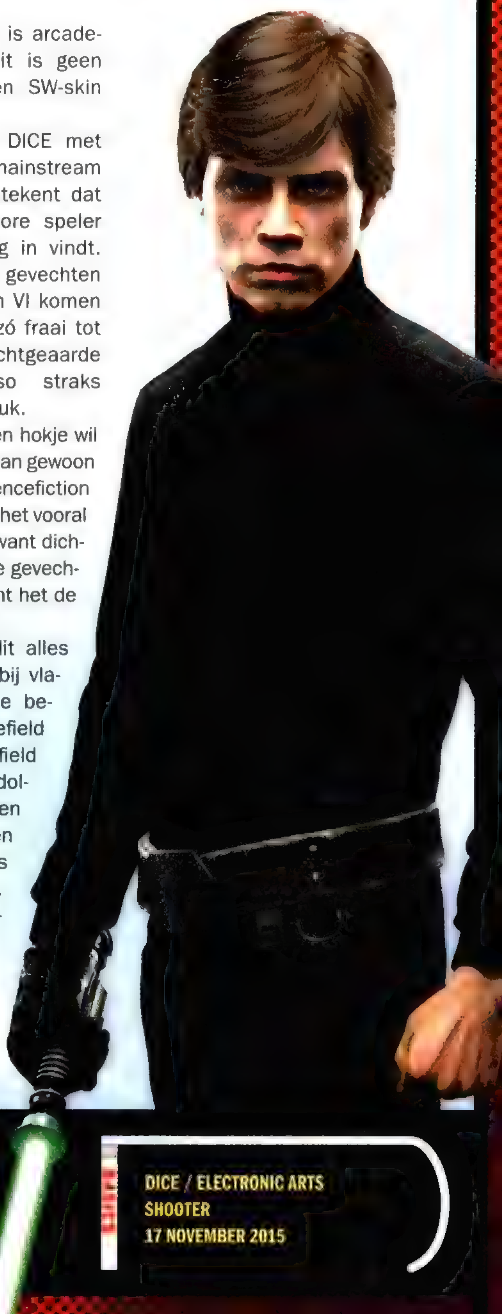


Jump around

De singleplayer/co-op mode **Survival** was het laatste onderdeel dat ik in Zweden speelde. Hier dien je alleen of samen met een maat golven vijanden te overleven.
We konden alleen op Normal spelen en dat was een tikkeltje te makkelijk, maar in de uiteindelijke versie komen ook Hard en Master beschikbaar én zijn er nog aanvullende winning conditions voor nog meer sterwaarderingen; dus voor ieder wat wils.
Mijn missie speelde zich af op Tatooine en gooide heel wat vijanden voor mijn voeten: eerst Stormtroopers, daarna zwaarder bepantserde varianten, vervolgens snipers en een AT-ST en zelfs Imperial Jumptroopers. Heerlijk om die gasten op de korrel te nemen, en rokend door de lucht te zien vliegen, om uiteindelijk tegen een rotswand te exploderen.

Dikke fun

Ja, SW: Battlefront is arcade-achtig. En nee, dit is geen Battlefield met een SW-skin eroverheen.
En hoewel EA en DICE met Battlefront de mainstream willen bereiken, betekent dat niet dat de hardcore speler hier geen uitdaging in vindt. De grootschalige gevechten uit Episode IV, V en VI komen in SW: Battlefront zó fraai tot leven, dat iedere rechtgeaarde SW-fanboy sowieso straks gaat janken van geluk.
Als je de game in een hokje wil stoppen; noem het dan gewoon een filmische sciencefiction shooter. Maar noem het vooral heel erg Star Wars, want dichter bij de actie uit de gevechten van de films komt het de komende jaren niet.
De dikke fun die dit alles oplevert, deed me bij vlagen denken aan de begindagen van Battlefield 1942, toen Battlefield ook nog gewoon doldrieste lol was. Toen een soldaat nog geen tachtig modificaties per gun nodig had, je niet uit vijftig verschillende wapens moest kiezen, je niet door tig menuutjes hoefde te worstelen, en je niet na tien seconden online al weggeschoten en uitgescholden werd.
Dit is hoe een Star Wars shooter moet zijn. Dit is de game waar ik onbewust al jaren op heb gewacht. ★



VAN GENERATIE OP GENERATIE



Senior Producer Sigurlína Ingvarsdottir is een strenge IJslandse dame die eerst aan EVE: Online werkte en vervolgens weggekaapt werd door DICE om voor Mirror's Edge aan de slag te gaan. Nu is zij de-vrouw-met-de-zweep voor Star Wars: Battlefront. Sigurlína: "Star Wars is een franchise die mensen doorgeven van generatie op generatie. De originele trilogie is wereldberoemd en vormt nog altijd het kloppende hart van Star Wars. Ik denk dat SW: Battlefront oude en nieuwe fans zal herenigen. Wat we post-launch gaan doen met Battlefront is nog even geheim maar zoals je van DICE gewend bent, ondersteunen we nog heel lang onze games met nieuwe content. Het stopt niet na 17 november."



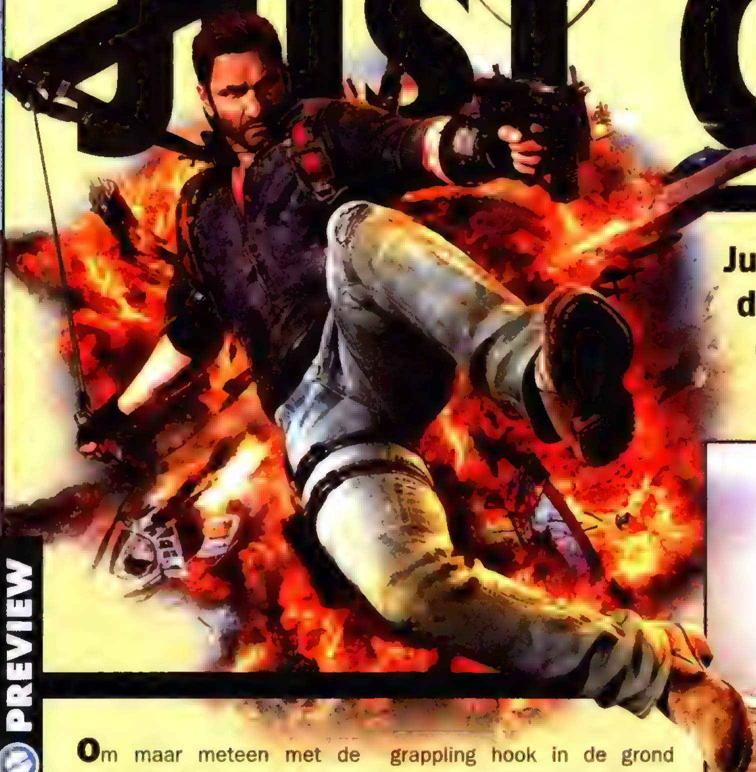


VERWACHTING *JAN:*
Star Wars: Battlefront wordt één groot Star Wars feest. Je hoeft niet eens van shooters te houden om hier heel erg gelukkig van te worden.

+ Walker Assault mode.
+ Ode aan alles wat het originele Star Wars was.
+ Gruwelijke graphics.
- Geen echte, verhalende singleplayer mode.

DICE / ELECTRONIC ARTS
SHOOTER
17 NOVEMBER 2015

JUST CAUSE 3



Jurjen is geen fan van regenjassen, grijze luchten en andere herfstachtige toestanden. Dus was het voor hem een aangename verrassing dat hij eind september naar Corsica mocht om Just Cause 3 te spelen.



Een beeeetje over de top dit. Het ontbreekt er nog maar aan dat er iemand onder die helikopter hangt met een gun.

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: ik speelde Just Cause 3 eerder dit jaar al in Stockholm en Keulen, en helaas had de versie die ik in Corsica speelde daar weinig aan toe te voegen.
Er werd tijdens de presentatie weliswaar gesproken over het verhaal (dat dit keer wél een belangrijke rol moet gaan spelen) en de daaruit voortvloeiende missies, maar zo'n verhaalmissie spélen? Ho maar.
In plaats daarvan werd ik weer gewoon in de open wereld van Medici Island gedropt, met zo'n beetje alles ontgrendeld, om wederom te stoeien met grappling hook, parachute, wingsuit, voertuigen en een shitload aan wapentuig. Ook geen straf, natuurlijk.
Dus hup, daar ging ik weer; grappling hook in de grond voor me schieten, parachute openen, en de lucht in. Stukje zweven, en dan overschakelen naar de wingsuit om wat sneller, zij het lastiger bestuurbaar, vooruit te vliegen.
Ik nam mij voor om eens een dorpje te redden uit de klauwen van dictator Di Ravello, maar onderweg naar dat dorpje veranderde ik al snel van vrijheidsstrijder in toerist.

Stukje zomervakantie

Het is natuurlijk niet voor niks, dat ik samen met wat andere journalisten naar Corsica werd gevlogen om Just Cause 3 te spelen. Corsica is namelijk een van de eilanden die model hebben gestaan voor het fictieve eiland Medici waarop Rico's derde avontuur plaatsvindt.
Ik herken inderdaad veel Corsica in de provincie van Medici waarin ik ben gedropt. De oranje gloed op de grillig gevormde bergen en kliffen langs de kust, de dorpjes die tegen de schuine bergwanden zijn gebouwd, de lage wolken die soms tegen die bergwanden blijven hangen... sommige dingen lijken één op één overgenomen.
Ik land in een veld met felgele bloemen, en bekijk van dichtbij hoe de welgevormde blaadjes zachtjes bewegen in de wind.
Met een jetski bedwing ik de diepblauwe golven langs de kust, genietend van de bijna Wave Race-achtige physics en prachtige uitzichten.
Natuurlijk draait Just Cause 3 om de actie, maar tegelijk belooft het opnieuw een ideale game te worden om een stukje zomervakantie mee in huis te halen.

"Er zijn maar weinig games die actie zo lekker laten voelen als Just Cause 3."

Jetski's gaan hard

Over zomervakantie gesproken; zo voelde mijn driedaagse verblijf in het behoorlijk luxe Radisson Blu op Corsica ook wel een beetje. Terwijl Nederland gebukt ging onder herfstbuien, zat ik te chillen tussen de palmbomen bij het zwembad en op het strand. Om de verwennerij compleet te maken, kreeg ik op de tweede dag ook nog effe een actierijk middagprogramma voorgeschoteld.
Jetski's gaan hard. Dat had je misschien wel eens gezien, maar je begrijpt pas hóe hard als je zelf eens de gashendel



Ik hoorde dat Sepp Blatter op bezoek was in Syrië bij president Assad. Belachelijk dat het voetbal zich inlaat met een corrupte dictator die alleen maar aan de macht is omdat ie alles en iedereen omkoopt... ook al is ie voorzitter van de FIFA.

weetje • weetje

Verspreid over het eiland komen honderden zijmissies beschikbaar die je kunt voltooien om gears te verdienen. Hoe meer gears, hoe meer mods je kunt inschakelen. Veel van de 'hogere' mods zijn bedoeld om het stoeien met physics en destructie op malle manieren nog wat interessanter/krankzinniger te maken. Zo zijn er mods die je met auto's en boten laten jumpen, of je kleefbommen raketaandrijving geven.

helemaal inknijpt om met een gang van dik 80 km/uur over de golven te stuiteren terwijl opspattend water hard in je gezicht slaat.
Ik heb op Corsica ook nog gefietst, gerend, gezwommen, gevaren, geschoten en veel te veel gegeten en gedronken, maar die jetski-ride was absoluut het tofste dat ik tijdens mijn trip beleefde. En nee, het besturen van een jetski in een game - Wave Race-achtige physics of niet - komt daar absoluut niet bij in de buurt.
Tegelijkertijd zijn er maar weinig games die actie zo lekker laten voelen als Just Cause 3.


Ach, met die software van Volkswagen komt ie de CO2-test wel door.







Creatief stoeien

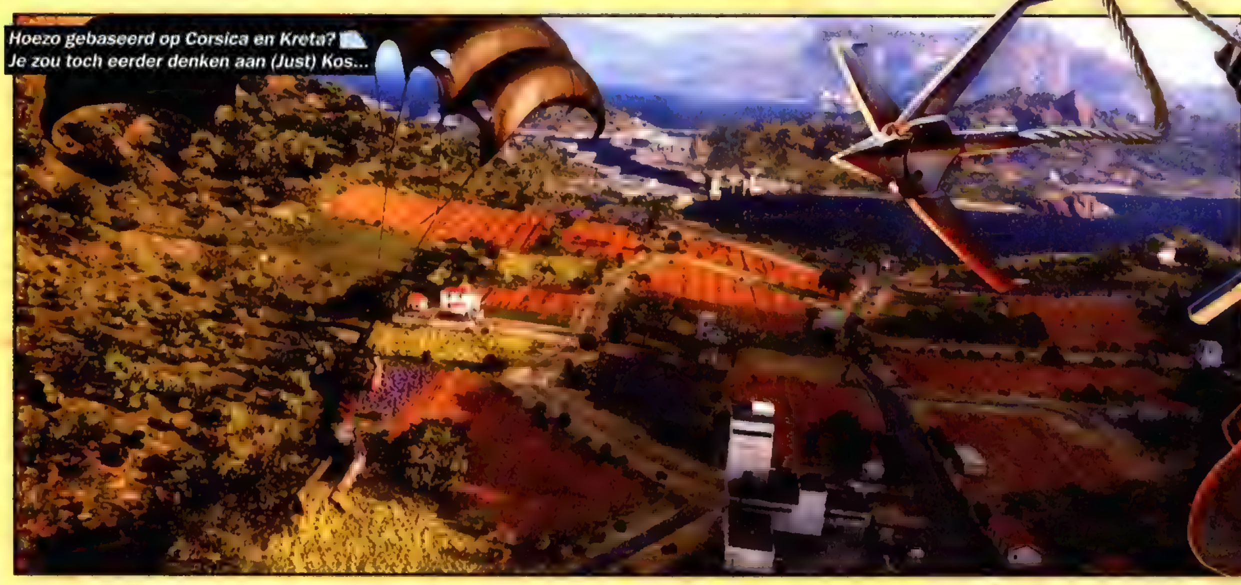
Het besturen van auto's voelt in Just Cause 3 racegame-achtig fijn, dus stukken beter dan in de voorgangers. Het hoogte maken en vooruit bewegen met grappling hook en parachute is iets makkelijker en stabieler geworden, terwijl de nieuwe mogelijkheid daarbij over te schakelen naar de wingsuit het makkelijker maakt grote afstanden snel te overbruggen.
Toen ik dan eindelijk eens een dorpje ging bevrijden door daar zoveel mogelijk eigendommen van Di Ravello (propagandamateriaal, brandstoftanks, munitiedepots etc.) te slopen, merkte ik dat ook de destructieve mogelijkheden zijn uitgebreid. Zo kun je nu naast je bommen/granaten drie soorten wapens tegelijk dragen (uit de categorieën handwapens, geweren en raketwerpers), en beschik je over maar liefst zes grappling hooks.
Wat je met zes van die enterhaken moet? Nou ja, in combinatie met de retractfunctie (waardoor de kabel tussen twee hechtpunten korter wordt, en daardoor dingen naar elkaar toe trekt) kun je bijvoorbeeld drie voertuigen aan drie soldaten hechten en die allemaal naar elkaar toe trekken. Of in een toren hijsen. Al dan niet met bommen beplakt.
Het is dit creatief stoeien met physics en destructie wat de actie in de vorige Just Cause delen al zo cool maakte, en in deel drie de overtreffende trap bereikt.

weetje • weetje
Wanneer je een brug of tankstation hebt opgeblazen, zal deze later weer 'respawnen', zodat je 'm nog een keer kunt opblazen. Nee, da's niet raar, dat is gewoon helemaal in de geest van Just Cause 3.

Kreta

Doordat alles in de game al was ontgrendeld, kreeg ik een aardig idee van de verregaande mogelijkheden in Just Cause 3. Nadeel was dat het nogal overweldigend voelt als je al die mogelijkheden meteen tot je beschikking hebt. En aangezien ik de focus miste om dingen 'te gaan halen', verviel ik steeds maar weer in de rol van toerist.
Toen ik een straaljager liet droppen om daarmee eens naar het noorden van Medici te vliegen, werd ik helaas gestopt door een medewerker die me vertelde dat de noordelijke regio's nog niet stabiel genoeg waren om ze te mogen spelen. Maar op dat moment had ik al wel enkele van de mooiste sneeuwbergen ooit in een game gezien.
Tijdens een interview met de ontwikkelaar leerde ik dat er ook gebieden zijn die wat meer op Kreta lijken, en daar moeten dan ook de grotten zijn die ik 'als toerist' graag eens ga opsporen en verkennen.
De actiegerichte kant van mij verlangt nu vooral een versie te spelen waarin weinig tot niets is ontgrendeld, zodat ik met Rico eens wat meer doelgericht van die verhalende missies kan ondernemen.
Wat mij betreft doe ik dat binnenkort weer eens op Corsica, maar Kreta mag ook. ★

weetje • weetje
Naast de hoofd- en zijmissies zijn er ook 'on the fly'-uitdagingen die in beeld verschijnen als je buiten die missies iets spectaculairs doet, bijvoorbeeld stunten met een auto of flink wat hoogte maken met je parachute. Tegelijk met een meting van je prestatie, verschijnen de overeenkomstige prestaties van vrienden in beeld, wat het navigeren door de open wereld extra leuk en uitdagend maakt.


Hoezo gebaseerd op Corsica en Kreta? Je zou toch eerder denken aan (Just) Kos...





VERWACHTING ***JURJEN:***
Of je nu de toerist wil uithangen of vooral zin hebt om stoeiend met verregaande mogelijkheden zo bruut mogelijke destructie te ontketenen, Just Cause 3 belooft iets te worden wat je niet eerder hebt beleefd.

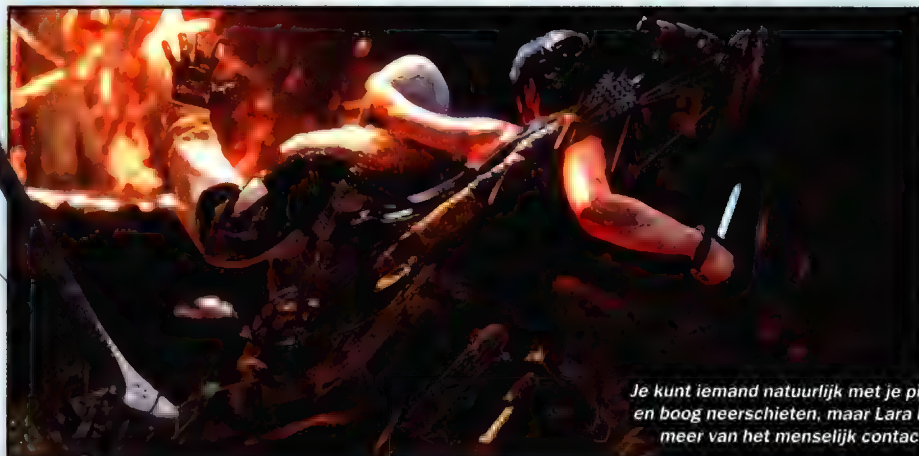
- + Grootste ingame vakantie-eiland ooit.
- + Mooiste ingame vakantie-eiland ooit.
- + Als sandbox vol destructieve mogelijkheden ook ongekend sterk.
- – Verhaal en missiestructuur moeten de actie nog stroomlijnen.

SANDBOX SHOOTER
AVALANCHE STUDIOS / SQUARE ENIX
1 DECEMBER 2015

RISE OF THE T



Tomb Raider betekent voor Samuel niets anders dan puur avontuur. Het verkennen van eeuwenoude kerkers en het vinden van mythologische schatten, enzo. Dat Lara verder nog altijd een gigantisch lekker wijf is, is voor hem niet belangrijk. Nee, hoor. Echt niet. Nope.



Je kunt iemand natuurlijk met je pijl en boog neerschieten, maar Lara is meer van het menselijk contact.

Het probleem van veel grote, 'cinematografische' games is dat ze willen concurreren met Hollywood in plaats van met andere games. Ze hebben de neiging om bombastische, explosieve 'filmscènes' te creëren, waar vervolgens wat interactieve elementen in verwerkt worden om mensen nog de illusie te geven dat ze een game spelen.

Je kent ze wel: games waarin je aan het rondlopen bent in een gebouw en je plotseling een filmpje te zien krijgt waarin bijvoorbeeld een vijandelijke helikopter raketten op je afvuurt, waardoor alles om je heen begint in te storten. Jij krijgt vervolgens weer controle over je personage en moet uit het instortende gebouw ontsnappen.

De grond scheurt open, maar op zo'n manier dat er altijd nét een pad overblijft waar je overheen kunt rennen en ook de gaten zijn nét groot genoeg om er met de juiste timing overheen te kunnen springen. Pilaren vallen om, maar altijd op zo'n manier dat ze nét een handige brug vormen over de afgrond.

weetje · weetje

De sekte waartegen Lara het deze keer moet opnemen, heet Trinity. Deze religieuze soldaten geloven onsterfelijk te kunnen worden met behulp van een heilig artefact.

Dramatisch

Zelf doe je tijdens dat soort 'interactieve cutscenes' niet veel; je houdt de linkerstick naar voren ingedrukt om je personage paniekerig te laten rennen en je drukt af en toe op een knopje om over een gat te springen, en heel soms komt er nog een quicktime event voorbij om een randje vast te kunnen pakken. Het is allemaal heel erg blockbuster-achtig, inclusief orkestrale soundtrack die een dramatische climax bereikt wanneer je net niet de diepte in flikkert.

Dit soort momenten in AAA-games draaien om de cinematografie, niet om jouw skills. De 'gameplay' staat in dienst van de visuals, in plaats van andersom. En ik ben, zoals je waarschijnlijk al aanvoelt, geen fan van deze praktijken.

Controle

De grote nadruk op eerdergenoemde Hollywood-achtige verhalen en ensceneringen is precies waarom ik de lof voor de Tomb Raider reboot van twee jaar geleden totaal niet begreep.

Het idee om van Lara Croft een menselijker, realistischer personage te maken vond ik best tof (en de nadruk op het gebruik van pijl en boog was een geniale zet), maar de manier waarop het van de franchise een Uncharted kloon maakte, inclusief genoemde filmische set-pieces, vond ik maar irritant. Want maak je geen illusie: ondanks de interactiviteit ontnemen dat soort momenten juist onze speelvrijheid. Waar je normaal de mogelijkheid hebt om te rennen, springen, klimmen, verkennen en schieten, kun je tijdens dat soort 'epische scènes' alleen maar doen wat de game je voorschrijft. En daar is geen fuck aan.

Lineair en oppervlakkig

Het begin van mijn Rise of the Tomb Raider sessie was dan ook tergend voor iemand als



Een schip dat een grot in is gevaren? Dan stond zeker Francesco Schettino aan het roer.

OMB RAIDER

ik, want in minder dan twee uur heb ik op extreem lineaire, filmische wijze de volgende set-pieces meegemaakt:
❶ de beklimming van een berg tijdens een sneeuwstorm, waarbij Lara geregeld naar beneden donderde terwijl ze vallende stukken ijs probeerde te ontwijken,
❷ de beklimming van een zanderige berg, waarbij Lara probeerde om niet naar beneden te donderen terwijl ze afbrokkelende stukken rots probeerde te ontwijken,
❸ de beklimming van Syrische ruïnes, waarbij de boel begon in te storten en Lara naar beneden donderde terwijl ze stukken pilaar probeerde te ontwijken.

Oppervlakkig

Het was precies het type gameplay waarmee Uncharted op knipoogachtige wijze wist te imponeren en de vorige Tomb Raider in 2013 nog net mee wist weg te komen, maar die nu, in een wereld na GTA V, The Witcher 3 en The Phantom Pain, alleen nog maar oppervlakkig overkomt.

Dat het verhaal van het niveautje is: 'ik zag in die tombe een symbool dat ik ook in een boek van m'n vader had gezien!', én dat de slechteriken net als in de vorige game bestaan uit sektarische gekken, helpen verder ook niet mee om je emotioneel te betrekken bij de eerste akte van Rise of the Tomb Raider.

Het werd gelukkig stukken vermakelijker toen de 'speelbare filmscènes' plaatsmaakten voor echte actie (headshots maken met die pijl en boog blijft lekker) maar het voelde niet heel anders aan dan wat we Lara twee jaar geleden lieten doen.



Optioneel

Ik weet het, ik weet het; ik klink nu super negatief over dit langverwachte vervolg op een van de meest geliefde games van 2013. Maar het is gewoon dat Lara beter verdient dan het game-equivalent van een Transformers film, vooral omdat de eerste generatie Tomb Raider games verhalen wisten te vertellen door middel van leveldesign, sfeer en puzzels.

> **"De game bevat ontzettend veel optionele tombes die er puur zijn voor de gameplay; precies wat ik wilde."**

weetje • weetje

Het crafting-systeem is er niet alleen voor de fun; het is broodnodig. Zo kon Lara een bloeddorstige bruine beer alleen maar neerhalen met giftige pijlen, die ze moest craften met takken, veren en giftige paddenstoelen.

Het draaide meer om de tombes en minder om Lara's zogenaamde 'groei als personage'. Gelukkig verzekerde Michael Brinker (de leaddesigner van de game) mij hoogstpersoonlijk dat deze game meer de nadruk zal leggen op de 'tombs' dan op de 'raider'. Zo bevat de game ontzettend veel optionele tombes die niets met het verhaal te maken hebben maar er puur zijn voor de gameplay; precies wat ik wilde. Na een uurtje of twee spelen vond ik zo'n optionele tombe: een oud, Spaans zeilschip dat in een ijsgrot lag. Het verkennen van dat schip en via slim geplatform naar het hoogste punt ervan komen (waar alle schatten lagen) was leuk, uitdagend, bevredigend en het nam op geen enkele moment mijn vrijheid weg. Dát is Tomb Raider.

Tombes

Mooi was ook het moment dat Lara aankwam in een besneeuwd bos, waar ze om te overleven een kampvuurtje en een hutje van takken maakte.. Het bos was een groot, open gebied wat de speler vervolgens kon verkennen om te jagen (om wapens en kleding te maken, wat nieuw is in deze game), schatten te vinden en vijanden te verslaan. Ook dit was een waar genot om te spelen, mede omdat het op erg veel manieren gedaan kon worden en het zoeken van de juiste paden precies dat avontuurlijke gevoel opriep waar Lara écht voor staat.

Het waren dit soort momenten waarop de game liet zien dat het wist wat Tomb Raider daadwerkelijk betekent: mysterie, avontuur, overwinning. Het is alleen jammer dat ik tijdens mijn middag met de game net iets meer van dat andere heb gezien: hersenloos spektakel waar de gamer weinig zeggenschap over heeft.

Aan de andere kant: ik heb het begin van de game gespeeld, en die eerste paar uur worden vaak gebruikt om door middel van dat soort filmische shit het verhaal neer te zetten. Grote kans dus dat hoe meer de game vordert, hoe meer vrijheid en tombes de speler voorgeschoteld krijgt. Als dat het geval is, dan mag deze versie van Lara wat mij betreft nog zeker blijven 'risen'. ★





Fraaie rotspartij met mooie rondingen, en kijk eens naar die spleet en die scheur...



VERWACHTING *SAMUEL:*

Rise of the Tomb Raider voelt op dit moment nog te verbonden met het cinematografische karakter van zijn voorganger, maar als men uiteindelijk meer nadruk weet te leggen op de tombes en Lara's instincten als 'raider', dan zou dit het avontuur van ene Drake wel eens kunnen overtreffen.

- \+ Overal kleinere, optionele tombes om te verkennen.
- \+ Het craften van wapens en voorwerpen past perfect bij Lara.
- − Nog veel lineaire, filmische, geforceerde set-pieces.
- − Het verhaal lijkt veel conventies van de vorige game te hebben overgenomen.

ACTION-ADVENTURE
CRYSTAL DYNAMICS / SQUARE ENIX
XBOX 360 & XBOX ONE 13 NOVEMBER / PC & PS4 Q2 2016

DEUS EX: MAN



KIND DIVIDED



In 2029 is de mensheid verdeeld. Een nieuwe wereldoorlog, tussen de bionische augmented en het 'normale' volk, staat op het punt van uitbreken. Als God in een machine, vloog Graddus naar Montreal om te checken hoe het ervoor staat met de nieuwe Deus Ex...



Ooit, een jaar of vijftien geleden, werd ik verliefd. Verliefd op eindeloze keuzemogelijkheden. Verliefd op een duister, doch verlichtend universum. Verliefd op Deus Ex. Ik schreef er zelfs al eens een Game-Monument over.

Inmiddels is het 2015 en ben ik, na een bezoekje aan Eidos in Montreal, wederom in de wolken. Ditmaal door Mankind Divided; een ver achternichtje van... precies. Neemt mijn nieuwe vlam de fakkel van de oude over?

Mechanical Apartheid

Toegegeven: van tevoren was ik sceptisch dat deze sequel op Human Revolution té actiegericht zou zijn. Te veel explosies en bombarie, te weinig gesluip in de schaduw. Bekijk de E3-trailer nog maar eens en je begrijpt wat ik bedoel.

Gelukkig wordt tijdens de korte tutorialmissie in Dubai, alwaar Adam Jensen twee jaar na de gebeurtenissen op Panchaea als anti-terroristspecialist van Task Force 29 een shady wapendeal probeert te verijdelen, direct duidelijk dat dit Deus Ex is zoals we het kennen en waarderen.

Een stukje grimmiger wellicht, daar de game zich gedurende de 'Mechanical Apartheid' afspeelt - het conflict tussen geaugmenteerde en 'normale' mensen. Zo loopt de wapenoverdracht aan het eind van het Dubai-level compleet uit de hand wanneer er een mysterieuze derde partij met gouden maskers verschijnt die iedereen aan gort knalt. Dafuq? Toch is Mankind Divided vooral weer een actie-RPG in een volwassen setting vol keuzevrijheid. Ga je voor lethal of non-lethal? Close-combat wapens of langeafstandsgeweren? En gedraag je je als hork of als held? In de huid van Jensen regisseer je een uiterst persoonlijk avontuur.

Een en ander komt perfect samen in het tweede, veel uitgebreidere, level dat ik speelde rond en in het schitterende Dvali theater in Praag, schuilplaats van de criminele kingpin Radich Nikoladze... Tenminste, in deze playthrough dan. Van de developers hoorde ik namelijk dat objectives er - naar aanleiding van eerder gemaakte keuzes - ook héél anders uit kunnen zien. Interesting...

"Alsof mijn oude liefde een facelift en een borstvergrotinkje heeft gekregen."

weetje · weetje

Geen perstrip compleet zonder luxe etentje met developers. Altijd een mooi moment om ze het hemd van het lijf te vragen, want na een wijntje of drie praat het allemaal nét effe makkelijker. Zo kwam ik te weten dat men bij Eidos de eindbazen uit Human Revolution achteraf ook kut vond. Ergo: in Mankind Divided géén afgesloten bossfights meer. Yes!

Stealthy

Maar goed, Praag dus. Volgens Eidos een van de vele HUB's die Mankind Divided rijk is.

Ik besluit te kiezen voor stealth. Ademloos neem ik de omgeving in me op: daar, een meter of tweehonderd verder, omringd door juwelierszaken en andere luxe winkeltjes, prijkt het majestueuze theater. Yep, dit is overduidelijk een chique buurt.

Op het dak spot ik een sluipschutter die *"dzjioeeef"* een koekje van eigen deeg krijgt. De ATST-achtige robot op straat is echter een ander verhaal: schakel ik hem uit met de enige EMP-mijn in m'n stealthy arsenaal? Hmmm, laat ik mijn kruit maar niet meteen verschieten. Achter geparkeerde auto's langs sneak ik om het mechanische monster heen, een steegje in en het dak op waar net nog de sniper stond. Ik hack een camera en betreed het theater via een ventilatieschacht die uitkomt »



Aha, dit is de scène bij het operagebouw die Graddus beschrijft. Ik kwam ooit te laat binnen bij een operavoorstelling, zei m'n vrouw: 'wel zachtjes doen, hoor'. Zei ik: 'slaapt iedereen nu al dan?'

op de toiletten. Ha, een ode aan GoldenEye? Glimlachend loop ik de hal in waar een guard tegen de reling leunt; altijd lekker, zo'n simpele proo...
FUCK!!! Ik heb zijn collega over het hoofd gezien.
Met getrokken pistool probeer ik de situatie vanuit cover te redden, wat aardig lukt omdat de vijanden niet bijster intelligent handelen. Maar ineens is daar de robot van buiten! Ik grijp naar de EMP-mijn, maar het is te laat... Badend in m'n eigen bloed leg ik het loodje.



De Deus Ex-essentie

Mmmmm... dat ging niet helemaal lekker. Wel geeft het me de kans om de missie nogmaals op een compleet andere manier te proberen: als losgeslagen psychopaat! En verdomd, dat werkt een stuk soepeler dan in Human Revolution. Met mijn shotgun en assault rifle leg ik guard na guard om, terwijl ik naast één lullig EMP-mijntje tevens een stel handgranaten meekrijg. De robot heeft ditmaal geen kans.
Eenmaal binnen de muren van het theater besluit ik toch maar weer in stealthmodus te gaan. Want hoewel guns-blazing heus leuk is en aanzienlijk minder geduld vraagt, realiseer ik me dat je op die manier niet de volledige essentie van Deus Ex meekrijgt. Het is meer een laatste redmiddel. *'Daarom is ammo ook schaars en itemmanagement bijna een minigame op zich'*, vertrouwt een van de ontwikkelaars me toe. *'Net als in een survival horror-game is het hard werken. Zo blijft het spel uitdagend'*.
Na veel vijven en zessen bereik ik uiteindelijk het kantoor van Nikoladze, ergens achterin het theater. We zijn inmiddels een uur verder, maar verveeld heb ik me geen moment. Daarnaast puilen mijn zakken uit van de loot en Praxis-punten die ik aan verse augmentations kan besteden.
Het trage tempo, gecombineerd met het verkennen van een shitload aan geheime gangetjes en vergrendelde deuren, bevestigen mijn vermoeden: Mankind Divided voelt vertrouwd als Deus Ex, maar is door de kracht van de nieuwe Dawn Engine een stuk mooier, grootser en gelaagder. Alsof mijn oude liefde een facelift en een borstvergrotinkje heeft gekregen. Mjam.

Kriebelend gevoel

En dus kwam ik terug uit Montreal met vlinders in mijn buik, snakkend naar meer quality time met Mankind Divided. Want ondanks het feit dat de game het wiel niet opnieuw uitvindt, wil ik weten hoe het intrigerende verhaal over technologisch racisme verder gaat. Welke indrukwekkend vormgegeven wereldsteden er nog meer in de game zitten. Wat voor dikke augmentations Adam Jensen allemaal tot zijn beschikking heeft.
Hoe je morele keuzes (tijdens mijn hands-on helaas nog afwezig) invloed hebben op de verschillende einden. En bovenal: of ik het spel, net als Human Revolution, uiteindelijk weer op de hoogste moeilijkheidsgraad en zonder kills kan voltooien.
Ja, dat kriebelende gevoel blijft voorlopig nog wel even aanwezig... ★

MUZIKAAL MAGISTRAAL

De soundtrack voor Mankind Divided wordt, net als die van Human Revolution, verzorgd door Michael McCann; zonder twijfel een van de beste videogame componisten ter wereld. De man heeft een passie voor melodieuze synthesizerklanken, en die passen gewoon perfect bij de cyberpunky setting van Deus Ex, alsook andere sci-fi toppers als XCOM - een game waarvoor McCann eveneens de muziek maakte.
Dan weer dreigend, dan weer melancholisch maar altijd heerlijk om naar te luisteren, zetten zijn tracks direct de juiste toon. Wat mij betreft staan Michael McCann's initialen dan ook synoniem voor 'Muzikaal Meesterbrein'.





Oooh, al die dure apparatuur kapot... dat gaat in de papieren lopen.

weetje weetje
Tijdens de studiotour bij Eidos liepen we langs een provisorisch met schotjes afgedekte kamer. 'That's where our secret projects are being made', sprak de PR-medewerker. Direct sloeg m'n verbeelding op hol. Een Deus Ex Go spin-off? Een nieuwe Commandos? Vragen had echter geen zin: 'If you knew what they were, we would have to kill you'. Hmmm, volgende keer toch die NDA's maar eens doorlezen...



VERWACHTING *GRADDUS:*
Mankind Divided wordt Human Revolution in het kwadraat, waarmee Eidos wederom bewijst dat de Deus Ex franchise in bijzonder bekwame handen verkeert. Of, zoals Warren Spector (de originele bedenker van Deus Ex - red.) het ooit zo mooi zei: 'Ik kan me geen betere adoptieouders voor mijn baby wensen'. Amen.

+ Deus Ex-vibe is volop aanwezig.
+ Grotere, gelaagde levels.
+ Verschillende speelstijlen zijn strak in balans.
- A.I. lijkt niet de slimste.

BASICS
ACTION ROLE-PLAYING
EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX
23 FEBRUARI 2016


GAME WIRE®
PLAY MORE
NO PHOTOGRAPHY
WWW.GAMEWIRE.NL

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE STAGIAIR VAN DE MAAND



EDDY

Geen speciale redacteur deze maand (eigenlijk zijn die fantastische PU-redacteuren allemaal speciaal, natuurlijk 😉) maar een speciale stagiair, en wel Eddy (echte naam Kevin). Een vreemde keuze? Nou, lees dan het volgende stukje maar eens.

Eddy was namelijk mee met Jan naar Londen voor Assassin's Creed: Syndicate, en dat ging niet helemaal van een leien dakje.

Ten eerste moest Eddy op één kamer slapen met Jan, en zonder nu al te veel privégeheimen van onze hoofdredacteur prijs te geven, dat is geen pretje weten wij uit ervaring.

Ten tweede regende het de hele dag en dat was met de vele buitenopnames echt zeikvervelend.

Tot slot had het vliegtuig bandenpech, waardoor hij een hele nacht op Heathrow moest rondbrengen met een sappie en een zak Skittles, en dat was behoorlijk afzien.

Toch kwam Eddy de volgende dag met een brede smile de redactie op en gaf ie aan dat dit wat hem betreft echt niet het laatste tripje voor PU was, want hij had 't allemaal 'best wel tof' gevonden.

Als je dan ook nog bedenkt dat Eddy een stagiair is met dikke skills, dan is de keus deze maand dus helemaal niet zo vreemd.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DE MORAAL VAN DIT VERHAAL? MAAK JE NIET DRUK OM DE MENING VAN ANDEREN."



052 Weten we meteen waarom Graddus zo'n eigenwijze klootzak is ☺

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MIJN GUILTY PLEASURE IN REAL-LIFE? DE BACKSTREET BOYS. ECHT, DE EERSTE DRIE ALBUMS ZIJN POPGOUD!"



053 Tot onze verrassing blijken we naast Graddus nóg een 'wansmaakman' als redacteur te hebben...

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

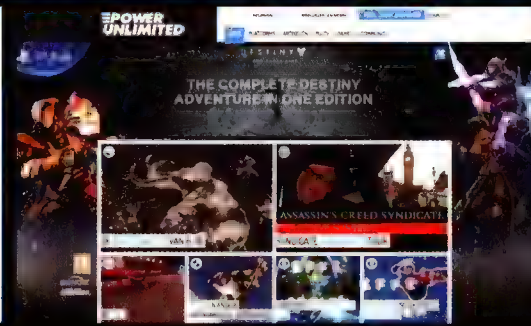
OOK GESPEELD

- ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3
- THE ELDER SCROLLS ONLINE: TAMRIEL UNLIMITED - IMPERIAL CITY DLC
- SOMA
- WORMS 4
- LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME
- ARMELLO
- SPELLSTONE
- LUMINI
- UNDERTALE
- RORY MCILROY PGA TOUR
- DRAGON QUEST HEROES: THE WORLD TREE'S WOE AND THE BLIGHT BELOW



DE VIJF BESTE DINGEN VAN PU.NL

Altijd weer jammer als je straks de PU hebt uitgelezen, toch? Niet getreurd, want het internet is oneindig en daar gaan we elke dag vrolijk door. Op PU.nl zijn we de laatste tijd zo lekker aan het knallen dat we vanaf dit nummer elke maand een paginaatje gaan inruimen om een vijftal artikelen/video's nog effe in het zonnetje te zetten.



1 10 MMO'S OM NAAR UIT TE KIJKEN

De wondere wereld van de massive multiplayer online games is een rijk vol verborgen pareltjes en obscure toppers. MMO-expert extraordinaire Alie heeft tien aankomende hits op een rijtje gezet, en als je ook maar een beetje geïnteresseerd bent in het genre, doe je er verstandig aan om haar lijstje effe door te nemen, want er komt heel wat moois aan.
PU.nl/10MMOs



2 TJEERD VS GRADDUS IN PES 2016

De eeuwenoude strijd tussen haantjes Tjeerd en Graddus bereikt elk jaar rond de release van de twee grote voetbalgames een climax, en ook in deze Effe Spelen met PES 2016 was het weer raak. Of Graddus z'n grote bek weer waarmaakt, moet je zelf maar checken, maar we kunnen alvast verklappen dat het tot 't laatste moment spannend bleef.
PU.nl/PES16effespelen





3 FRESHCOTTON – PU FIFA 16 TOERNOOI

Over spannende potjes digitaal voetbal gesproken; we organiseerden deze maand voor de tweede keer een gigantisch FIFA toernooi bij onze vrienden van FreshCotton. Samen met rappers, presentatoren, YouTubers, redacteuren en ander tuig was het weer een keihard middagje ballen. Heb je de epische livestream gemist? Kijk 'm dan terug op de site!
PU.nl/FIFA16toernooi

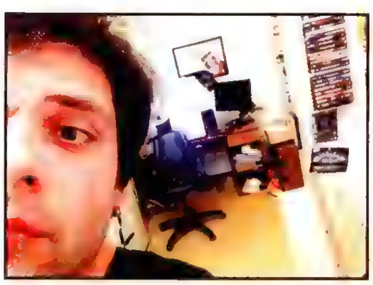
4 WAT WORDT DE NINTENDO NX?

Nintendo is druk bezig met de ontwikkeling van een nieuwe console, maar wat het precies gaat worden, is nog één groot vraagteken. Gelukkig hebben wij niemand minder dan Peter Koelewijn in onze gelederen, en die man weet van Nintendo en wanten. In dit artikel zet hij alle geruchten, feiten en speculaties op een rijtje. Dus, als je niet kan wachten tot Nintendo eindelijk eens met harde informatie komt, doe je er verstandig aan om dit artikel effe te lezen.
PU.nl/WatWordtNX



5 DE PU.NL FREELANCERS OVER HUN WERK

Zo'n moddervette website als PU.nl flans je natuurlijk niet zomaar in elkaar, daar gaat heel wat bloed, zweet en chipsresten inzitten. Om jullie een beeld te geven van wie deze prachtige site nou maken en wat zij zelf van die job vinden, hebben we alle medewerkers aan de tand gevoeld over hun werkzaamheden.
PU.nl/PUnlFreelancers



EN AL DIE ANDER SHIT...

Alles wat op deze pagina staat, is natuurlijk slechts het topje van de ijsberg, want PU.nl wordt elke dag keihard gevuld met alles wat je wil weten over onze geliefde hobby. Elke ochtend word je wakker onder het genot van de Nachtwacht om vervolgens de hele dag op je wenken bediend te worden met de laatste nieuwtjes, video's, livestreams en andere gekkigheid. Wat wil een mens nog meer?

INCLUSIEF DE 20 MEEST ICONISCHE ZWAARDEN IN GAMING

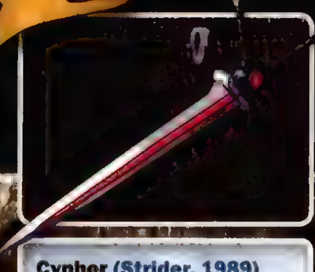
ZWAARDEN

VAN GLADIUS TOT EXCALIBUR

'De pen is machtiger dan 't zwaard', aldus pretentieuze intellectuelen die het overduidelijk nog nooit hebben moeten opnemen tegen gigantische draken. Geloof ons maar dat je in die situatie liever een zweihänder in je klauwen hebt (wel of niet versterkt met bliksemmagie, want ach) dan een blauw balpennetje.



VAN CYPHER TOT ENERGY SWORD



Cypher (Strider, 1989)
Strider Hiryu is de tofste ninja in heel gaming (sorry Hayabusa) en dat komt niet in het minst door z'n zwaard Cypher. Unieker dan het lemmet, wat van plasma-energie is gemaakt, is de manier waarop Hiryu het zwaard vasthoudt: als een tonfa.



Master Sword (Zelda: A Link to the Past, 1992)
Wellicht het meest iconische zwaard in heel gaming, en dat terwijl het er niet eens zo heel imposant uitziet of gekke gimmicks heeft. Wat de Master Sword echter wel heeft, is geschiedenis: generaties lang is dit zwaard hét wapen geweest tegen het ultieme kwaad.



Z-Saber (Mega Man X2, 1995)
Deze lightsaber kloon verdient z'n plekje voornamelijk vanwege de manier waarop het een hele franchise op z'n kop zette. Mega Man (X) stond namelijk bekend als Spring-en-Schiet Man, maar 't kekke laserzwaardje van Zero veranderde deze actieplatformer opeens in een hack & slasher.



Masamune (Chrono Trigger, 1995)
Veel legendarische gamezwaarden hebben deze naam (waaronder zelfs de katana van Sephiroth uit Final Fantasy VII) en dat komt omdat het verwijst naar de meest legendarische zwaardsmid die Japan ooit gekend heeft. In Chrono Trigger klieft een kikker er in ieder geval een berg mee doormidden.



Soul Edge (Soul Blade, 1995)
Ironisch genoeg draait het in de Soulcalibur reeks niet om de goedwillende Soulcalibur, maar juist om de groteske, kwaadaardige Soul Edge: een zwaard dat de zielen verslindt van mensen en allerlei vormen kan aannemen. En ja, dat iconische oog kán knipperen!





DE TIEN GEKSTE HYBRIDE ZWAARDEN



Valentine (Soulcalibur)
Het is een zwaard én een zweep!

Fireseal (Guilty Gear)
Het is een zwaard én een zippo!

Gunblade (Final Fantasy VIII)
Het is een zwaard én een geweer!

Kirkhammer (Bloodborne)
Het is een zwaard én een hamer!

Keyblade (Kingdom Hearts)
Het is een zwaard én een sleutel!

Blades of Chaos (God of War)
Het zijn twee zwaarden én kettingen!

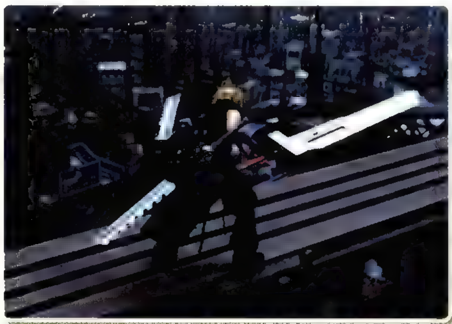
Honedge (Pokémon X & Y)
Het is een zwaard én een Pokémon!

Bloodlust (Metal Gear Rising: Revengeance)
Het zijn twee zwaarden én een schaar!

Jazz's Broadsword (Eternal Sonata)
Het is een zwaard én een trompet!

Cane Sword (Assassin's Creed: Syndicate)
Het is een zwaard én een wandelstok!

Misschien juist omdat we in een tijd leven waarin oorlog gevoerd wordt met bombardementen, drones en uiterst geavanceerde vuurwapens, valt de elegantie van het zwaard meer dan ooit op.
Een zwaard is een eenvoudig wapen (het is in feite een handvat met een lang stuk metaal eraan), maar wel een wapen dat vanwege z'n simpliciteit, veelzijdigheid en puurheid z'n status als hét icoon van oorlogsvoering nooit zal verliezen.

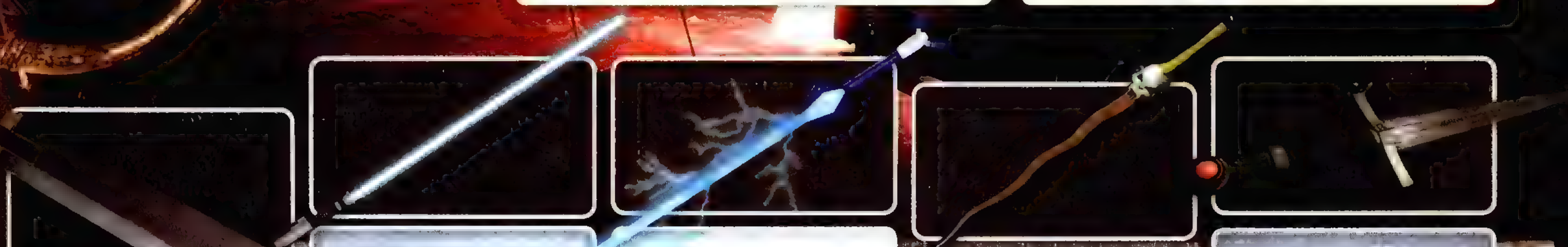


Niet dat we hier bij PU geweld toejuichen, maar er zit nou eenmaal conflict in elk mens, en onze universele fascinatie voor zwaarden heeft daar vermoedelijk veel mee te maken.
Een zwaard is echter meer dan slechts een tof wapen; het is een symbool van hoe we als mens in het leven staan. In problematische tijden is het zwaard een stuk gereedschap waarmee we sterker uit levensbedreigende situaties kunnen komen, en in tijden van vrede is het een prachtig gesmeed stukje cultuur; een glimmend kunstwerk dat waardering en ontzag oproept.
Het oppakken van een zwaard (zelfs als het zo'n lelijk, bot, fantasyding is wat je bij de Large besteld hebt) geeft je meteen een onmiskenbaar gevoel van macht. Want zo krachtig als vuurwapens zijn, in tegenstelling tot zwaarden vormen ze geen natuurlijke verlenging van je eigen lichaam.

Daarnaast zijn zwaarden uiteraard ook gewoon fucking bruut, want je kunt er mee steken en shit, yo.

CULTUUR

Steekwapens werden al in de prehistorie gebruikt, maar het was 'pas' een paar duizend jaar geleden dat men door begon te krijgen dat metaal sterker gemaakt kon worden »



Buster Sword (Final Fantasy VII, 1997)
De Final Fantasy franchise staat bekend om z'n toffe zwaarden (de Brotherhood van Tidus uit Final Fantasy X, bijvoorbeeld) maar de aller-, allerbekendste is natuurlijk het onmogelijk grote Buster Sword van de ielige Cloud Strife.

Lightsaber (Jedi Knight: Dark Forces II, 1997)
Het meest populaire fictieve zwaard ooit, punt. Het is daarom ook niet zo gek dat de lightsaber ook in videogames zo tof (en zo vaak) gepresenteerd wordt. Doomkloon Dark Forces werd bekritiseerd vanwege het ontbreken van dit Jedi-wapen, maar Dark Forces II maakte dat ruimschoots goed.

Thunderseal (Guilty Gear, 1998)
Guilty Gear is Street Fighter, maar dan met elk element op standje elf, waaronder de muziek (stoere, Japanse heavy metal) én natuurlijk het design van de personages en wapens. De Thunderseal is het stijlvolle wapen van Ky Kiske en kan bliksem manipuleren. "Ride the lightning!"

Soul Reaver (Legacy of Kain: Soul Reaver, 1999)
Een zwaard dat zo belangrijk is dat er een game naar vernoemd is. Deze flamberge van oppervampier Kain kan het bloed van vijanden absorberen en krijgt in latere games zelfs de mogelijkheid om zielen te consumeren (hé, waar hebben we dat eerder gehoord?).

Lilarcor (Baldur's Gate II, 2000)
Veel zwaarden in deze lijst zijn 'levend', maar alleen Lilarcor is dusdanig zelfbewust dat ie de hele game lang tegen je aan lult. Het is dus eigenlijk meer een NPC dan een wapen, maar dankzij zijn flauwe humor (en bloeddorst!) hebben we daar helemaal geen problemen mee. »

DE VIER MEEST VOOORKOMENDE ZWAARDSOORTEN IN GAMES

DE OVERCOMPENSEERDERS

Bij een goed zwaard hoort een goed schild, toch? Nee, vonden sommige krijgers, wat resulteerde in de creatie van het langzwaard, een Europees zwaard dat bedoeld was om met beide handen gebruikt te worden.
Deze grotere, langere versie van het 'normale' zwaard werd veel gebruikt in de Middeleeuwen vanwege de schade die je ermee kon aanrichten én omdat het je extreem mannelijk maakte. Bekende varianten op dit wapen zijn de Keltische claymore (zwaarder dan de gemiddelde longsword) en de greatsword, die vaak net zo groot was als de ridder zelf en gebruikt werd om speren mee te verpulveren. De Duitse versie van de greatsword, de zweihänder, was zelfs zo groot en badass dat ze 'm vernoemd hebben naar de enige manier waarop je 'm kunt vasthouden.
Het voordeel van al deze wapens is dat je er genadeloos mee kunt hakken en beuken; het nadeel is dat je inlevert op snelheid en verdedigingsopties.

DE SATÉPRIKKERS

Wie ooit fan is geweest van Zorro heeft vast ook wel zijn iconische bewegingen nagedaan, van het flamboyante uitsnijden van zijn Z tot de dansachtige manier waarop hij aanvallers op een afstand hield door te prikken.
Zorro vocht namelijk met een rapier, een verfijnd en sierlijk wapen dat met name in de zestiende en zeventiende eeuw in Europa werd gebruikt. Dit slanke steekwapen heeft soms een scherp lemmet, maar moest het voornamelijk hebben van z'n scherpe punt. Het voordeel hiervan is dat je de vijand kunt raken zonder hem te dichtbij te laten komen, maar het nadeel is dat 't wapen beheersing vraagt; met brute kracht kom je niet ver.
Andere goede prikkers zijn de espada ropera, de spada da lato (respectievelijk de Spaanse en Italiaanse voorlopers van de rapier) en de estoc (die met twee handen gebruikt kan worden).

DE RIJZENDE ZONNEN

Ah, de katana. Dit prachtige Japanse zwaard (the weapon of choice van elke samurai) is de afgelopen jaren in populariteit gegroeid, mede door zijn presentatie in videogames en films als Kill Bill. Het kan steken én hakken, maar blinkt vooral uit in snijden; door z'n ietwat kromme en extreem scherpe lemmet is ie ideaal om dingen mee in tweeën te klieven.
Voor intiemere gevechten is er de wakizashi (een iets kortere katana) en de nóg kortere, dolkachtige tanto, die gebruikt wordt om te pareren.
Ook in Japan had men echter af en toe de behoefte om beide handen te gebruiken, wat het bestaan van de nagamaki verklaart; een katana met een handvat dat net zo lang is als het lemmet. Het nadeel van deze sexy, Oosterse wapens is dat ze uitzonderlijk veel controle en training vereisen, en dat ze vrij snel hun scherpte verliezen.

DE WULPSE KROMMINGEN

Zwaarden in games hebben vaak gekke en extreme designs (al is het maar om het fantasievolle element te benadrukken), maar vergis je niet: ook ónze geschiedenis kent genoeg raar uitziende zwaarden, ieder met z'n eigen functies. In het oude Ethiopië vocht men bijvoorbeeld graag met de shotel, een sikkelachtig zwaard in de vorm van een vraagteken. Door de vorm van het lemmet kon men om schilden heen, in vitale organen als de longen steken.
De flamberge is een langzwaard met een golvend lemmet, wat het zwaard niet alleen een (letterlijk) vlammend uiterlijk geeft, maar (echt waar) het zwaard van de tegenstander kan laten vibreren bij het pareren.
De scherpe, Egyptische khopesh heeft een gekromde haakachtige punt voor extra getroll en ook de Chinese haakzwaarden werden graag gebruikt voor het naardere 'gewroet' in vlees.



Rebellion
(Devil May Cry, 2001)
Het meest bekende zwaard van demonenjager Dante is deze magische claymore die hij van z'n vader Sparda kreeg. Het zwaard is de fysieke manifestatie van Dante z'n bovennatuurlijke kracht, en als we 't formaat van dat ding moeten geloven, is ie dus héél erg sterk.

Dragon Sword
(Ninja Gaiden, 2004)
Ninja Ryu Hayabusa kan met veel dodelijke wapens omgaan, maar z'n favoriet is zonder twijfel deze katana. Dit erfstuk bevat de overgebleven goddelijke kracht van de draken en is in z'n ultieme vorm (True Dragon Sword) het sterkste wapen dat Ryu in z'n arsenaal heeft.

Blade of Olympus
(God of War, 2005)
Deze joekel is door Zeus gesmeed en vervolgens gebruikt om de Titanen te verslaan. Een paar eeuwen later stopte Kratos al z'n goddelijke kracht in het zwaard, om vervolgens diezelfde Zeus (z'n vader), ermee te spietsen. Ironie, aldus Alanis Morissette.

Heavenly Sword
(Heavenly Sword, 2007)
Dit hemelse zwaard was gemaakt om een duivel te verslaan, maar werd vervolgens door zoveel mensen voor oorlogen hanteert, dat het zwaard hongerig begon te worden naar menselijke levensenergie. Gevolg: iedereen die het zwaard hanteert, sterft uiteindelijk, inclusief hoofdpersoon Nariko. (Whoops, spoiler.)

Frostmourne
(World of WarCraft: Wrath of the Lich King, 2008)
Dit blauwe ijszwaard is de sterkste runeblade van de game. Oftewel: het bevat runen (magische tekens) die het zwaard nog achterlijker maken dan het al is. Dit zwaard kan de zielen opzuigen van z'n slachtoff... Woah, volgens mij had ik zojuist een déjà vu.

door het te temperen (extreme verhitting direct gevolgd door afkoeling in water). Het was deze uitvinding die ervoor zorgde dat messen steviger, scherper en vooral langer gemaakt konden worden zonder te breken, wat al snel leidde tot ieders nieuwe favoriet wapen: het zwaard.

Het zwaard gaf de gebruiker meer bereik dan een mes, maar kon in tegenstelling tot een speer óók goed dichtbij gebruikt worden. Het was deze veelzijdigheid die dit wapen zo populair maakte.







Elke cultuur had z'n eigen variant op het zwaard, op maat gemaakt voor de vechtstijl in kwestie. De Romeinse gladius was bijvoorbeeld erg scherp maar relatief kort, omdat de legionairs meestal zij aan zij vochten. En de Arabische kromsabel (scimitar) was krommer dan de meeste sabels, mede omdat de Ottomaanse krijgers graag te paard de strijd aangingen (rechte zwaarden bleven nog wel eens steken) et cetera, enzovoorts. Hoe de wereld ook evolueerde, door z'n veelzijdigheid evolueerde het zwaard continu mee.

MYTHOLOGIE

Het zwaard bleek zó'n belangrijk en geliefd wapen, dat de invloed ervan het slagveld wist te ontstijgen en onderdeel werd van onze culturen en mythologieën. Zelfs in Genesis, het eerste boek van de Bijbel, staat bijvoorbeeld dat de ingang van de Hof van Eden bewaakt wordt door een engel met een vlammend zwaard (wat overigens behoorlijk metal is voor een stuk tekst dat vele eeuwen voor Christus geschreven is). En iedereen kent eveneens de legende van Excalibur, het magische zwaard van King Arthur dat zijn koningschap zowel bewees als versterkte.

In feodaal Japan werden de wapens dusdanig serieus genomen dat men zelfs beweerde dat de ziel van een samurai in z'n zwaard zat, een concept dat overigens in veel Japanse videogames verkend is.

Maar niet alleen in Japanse games is een grote rol voor zwaarden weggelegd; de eerste game die de speler op virtuele wijze een zwaard in handen gaf, was zelfs geen Japans, maar een Amerikaans spel, genaamd Adventure. In deze dungeon crawler uit 1979 voor de Atari, werd de speler op abstracte wijze afgebeeld als een simpel vierkantje, maar de manier waarop de game een sword & sorcery-vibe wist te creëren, was indrukwekkend. Niet in het minst dankzij het enige drakendodende wapen in de game: het zwaard.



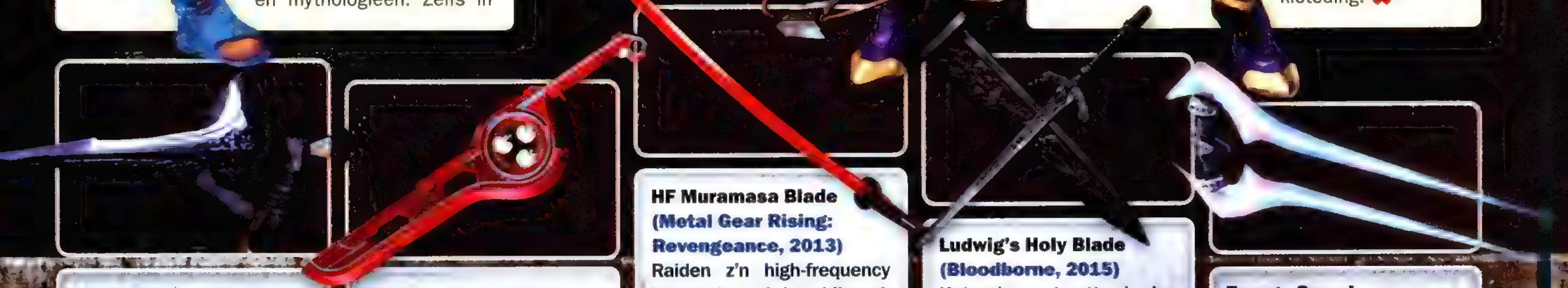
OVERPOWERED

Games zijn ondertussen dusdanig geëvolueerd dat we ridders niet meer hoeven af te beelden als vierkantjes, en ook de vele manieren waarop we tegenwoordig met zwaarden in de weer kunnen, is mijlenver verwijderd van de statische 'actie' die we zagen in Adventure. Vandaag de dag kunnen we de spanning en intensiteit van een echt zwaardgevecht semi-realistisch nabootsen met games als Dark Souls, waarin zelfs rekening gehouden wordt met zaken als het gewicht en de duurzaamheid van het lemmet.



Het laat de speler voelen waar de vele varianten van dit wapen toe in staat zijn, of je nou voor een bestaand zwaard kiest als de falchion of een fictieve die gemaakt is van drakenbotten. Als zelfs onschuldige games als Minecraft je een diamanten zwaard laten maken en bombastische shooters als Unreal Tournament ook al niet zonder gigantische messen kunnen, dan weet je dat zwaarden en games samengaan als Florian en petjes.

De beste gamezwaarden ooit selecteren, is dan ook net zo lastig als het kiezen van je favoriete kind. Enfin, onthoud: geen enkel soort zwaard is 'de beste' en elk zwaard is uiteindelijk slechts zo goed als de persoon die 'm hanteert. Nou, okay, misschien met uitzondering van de Energy Sword van Halo... overpowered kloteding. ✖



Northern Regalia (Demon's Souls, 2009)
Dit zwaard is ultra epic want het is eigenlijk niet één zwaard, maar twee. Demon's Souls meest legendarische wapen is de samensmelting van de Soulbrandt van King Allant (epic) en de Demonbrandt van Old King Dorant (super epic). Bam. Ultra Epic.

Monado (Xenoblade Chronicles, 2010)
De Monado is een mythisch zwaard dat de 'ether' om zich heen kan manipuleren en dus verschillende vormen kan aannemen, afhankelijk van het gevecht. Ook kan het de gebruiker heel effe in de toekomst laten kijken, en dat is nog wel een stukje vetter.

HF Muramasa Blade (Metal Gear Rising: Revengeance, 2013)
Raiden z'n high-frequency katana kan al door bijna alles heen snijden, maar de rode van Jetstream Sam gaat nog effe een tikkie verder! Niet alleen is het lemmet van nóg hogere kwaliteit, maar de schede bevat een geweerachtige trekker waarmee het zwaard er, jawel, uitgeschoten kan worden. Wat Raiden overigens letterlijk een arm kostte.

Ludwig's Holy Blade (Bloodborne, 2015)
Het enige wat vetter is dan een schede dat een half geweer is, is een schede dat een nog gróter zwaard is. Yep; als je in Bloodborne vindt dat je nog niet genoeg zwaard in je klauwen hebt, dan kun je het in de schede stoppen om... nog meer zwaard te krijgen. Ik herhaal: de schede van dit zwaard is een nog groter zwaard.

Energy Sword (Halo 5: Guardians, 2015)
Halo 5 gaat toffe nieuwe dingen doen, maar wat niet zal veranderen, is de kracht van de Energy Sword, die we voor 't eerst in Halo 2 hanteerden. Ja, okay, het is een wannabe lightsaber, maar het is wel de coolste en meest gevreesde wannabe lightsaber in gaming!



Verderop in deze PU geeft Nino THPS5 een schamele 35 en daar is ie best een beetje verdrietig over, want de serie ligt 'm na aan het hart. Sterker nog: het tweede deel heeft bij hem een onuitwisbare indruk achtergelaten.

NINO Z'N GAME-MONUMENT



TONY HAW
PRO SKATE

Donderdag 17 augustus 2000... inmiddels ruim vijftien jaar geleden, maar ik herinner me die datum nog als de dag van gisteren. Op de slaapkamer van mijn buurjongen Tjade, de enige in de straat met kabelinternet, zat ik gespannen te wachten op de download van de 27MB (!!!) grote Tony Hawk 2 demo.



"Als ik THPS2 destijds had gerecenseerd, had ik vermoedelijk een 100 uitgedeeld."

Bijna drie maanden voor de daadwerkelijke release konden Tjade en ik ons al uitleven op het Marseille-level. We hadden allebei (nog) geen PlayStation, dus de korte demo was onze eerste kennismaking met deze legendarische skate serie. Eerst wat stroef - we hadden immers geen idee wat een manual was of hoe je überhaupt een combo aan elkaar kon rijgen - later als ware pro's met zieke highscores. Een verslaving was geboren.

Onwijze passie

Toen de volledige game eindelijk uitkwam, was het hek helemaal van de dam. Elk level werd honderden keren gespeeld, totdat we in één run van twee minuten zo'n beetje alle objectives konden halen.



Het is onmogelijk om te achterhalen hoeveel uur ik uiteindelijk in THPS2 heb gestopt, maar het zal meer zijn dan in de langste RPG die ik ooit heb gespeeld. Ik heb zelfs in de Dreamcast versie alle gaps gedaan om Private Carrera te unlocken, en ik heb van elke minuut genoten.
Sowieso heeft THPS2 de beste levels van alle Tony Hawk games. In deel vier zitten een paar toppers, maar niks komt in de buurt van Hangar, Venice en natuurlijk School II.
Elk level is zorgvuldig ontworpen en je merkt aan alles dat de ontwikkelaars zelf onwijze passie hadden voor de skatesport. Sure, het is onrealistisch als de pest en de meeste (special) moves slaan helemaal nergens op, maar Neversoft was slim genoeg om realisme niet in de weg te laten staan van goede gameplay.



Door het perfecte leveldesign en de rete strakke controls kan je elk level in één lange combo klaren en het gevoel van zo'n perfecte combo is nog steeds een van de beste beloningen in een game ooit.
Dankzij de manual - de belangrijkste nieuwe move in THPS2 - waren zelfs lege stukken zonder skatebare objecten geen reden om je combo te onderbreken, i-de-aal.

Legendarische soundtrack

Minstens zo legendarisch als de gameplay in THPS2 is de soundtrack: vijftien tracks en (bijna) allemaal tijdloze klassiekers. De sound sluit perfect aan bij de sfeer van het spel en heeft veel gamers laten kennismaken met muziek die ze nog niet kenden. Bij mij ging het zelfs zo ver dat ik op



mijn dertiende punk ontdekte dankzij THPS2. Tot die tijd had ik altijd gedacht dat punk voor krakers met hanenkammen was, maar dankzij de nummers van Millencolin, Lagwagon en Fu Manchu ontdekte ik dat er meer was dan alleen raggende gitaren en blèrende Britten.

Bergafwaarts...

Als ik THPS2 destijds had gerecenseerd, had ik vermoedelijk een 100 uitgedeeld. Ik heb van alle Tony Hawks genoten, zelfs de slechte, maar het niveau van THPS2 is daarna nooit meer gehaald. In dat opzicht is THPS2 als een pepperoni pizza; je kan er veel meer shit op gooien maar als de bodem, de







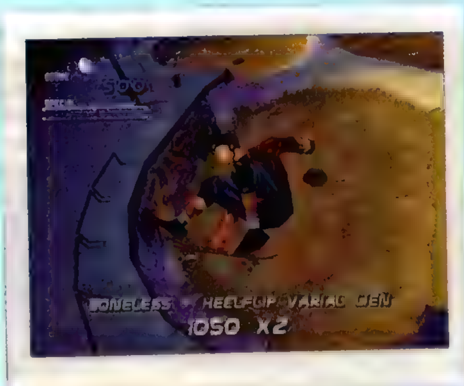


tomatensaus, de kaas en het vlees al perfect zijn, doet dat alleen maar afbreuk aan het gerecht.
Velen zijn van mening dat 't met de THPS-serie bergafwaarts ging op het moment dat je van je skateboard af kon stappen, maar ik denk niet dat daar het probleem ligt. Al vanaf THPS4 bevat de serie te veel opsmuk, te veel geforceerde vernieuwing. Nogmaals; ik heb alle delen met liefde gespeeld (en vaak ook), maar de magie van THPS2 was in mijn ogen verdwenen.
Na het tweede deel deed de serie met elke uitgave een stapje achteruit. THPS3 was nog tof, deel 4 al iets minder, Underground en Underground 2 werden ongemakkelijk door het hoge Jackass-gehalte en de geforceerde verhaallijnen, American Wasteland was een tikkeltje ongeïnspireerd, Project 8 was wel weer okay, maar een beetje mager en Proving Grounds kon me al helemaal niet meer boeien.

Plastic ellende

Na Proving Grounds werd het pas echt treurig. Activision merkte dat de plastic speelgoedgitaartjes van Guitar Hero lekker verkochten en besloot dat de Tony Hawk serie ook maar een plastic attribuut moest krijgen in de vorm van een 'echt' skateboard. Maar in Ride werkte dat voor geen aarshaar en het vervolg, Shred, werd het lachertje van de game-industrie.
Dat had er ongetwijfeld ook mee te maken dat Activision dacht dat het talent van Neversoft beter benut kon worden door aan Guitar Hero en Call of Duty DLC te werken, en de game in handen had gegeven van Robomodo. Deze ontwikkelaar uit Chicago, bestaand uit ex-Midway lui, probeerde na hun mislukkingen Ride en Shred in 2012 voor het eerst een 'reguliere' TH-game te maken met Tony Hawk's Pro Skater HD, maar faalde jammerlijk. De strakke controls uit de eerdere delen ontbraken, de physics waren vreemd en de lege levels voelden gedateerd aan.
Datzelfde Robomodo levert deze maand THPS5. Ondanks de ambitieuze titel - die impliceert dat dit de eerste fatsoenlijk Tony sinds 4 zou zijn - lijkt het er niet op dat THPS5 een hoogvlieger gaat worden. Op het moment van schrijven moet ik de review

"Minstens zo legendarisch als de gameplay is de soundtrack."



versie nog spelen, dus misschien valt 't uiteindelijk nog mee. Toch, na alle demo's en speelsessies op beurzen vrees ik het ergste, en dat is zonde want het hoeft niet zo te zijn.

THPS2 remake plz

Ik denk dat er best ruimte is voor een fatsoenlijke nieuwe game in het skate genre. Skate 3 van EA kreeg eerder dit jaar nog een tweede leven dankzij de video's van PewDiePie die er voor zorgden dat de game weer hoog in de verkooplijsten stond, en in deze tijden van grote open-wereld games is er genoeg ruimte voor een high budget skategame met de structuur van een GTA.
Wie die game zou moeten maken, weet ik niet. Zowel de studio's achter de Tony Hawk serie als die van de Skate games bestaan niet meer, en Robomodo heeft duidelijk niet de skills om een fatsoenlijke skategame te produceren.
Als de nieuwe Tony inderdaad gaat floppen, ben ik bang dat Activision daaruit opmaakt dat skategames dood zijn, om vervolgens de handdoek in de ring te gooien.
Misschien is een remake de oplossing. Een nieuwe versie van THPS2 met precies dezelfde content en controls, maar dan met betere graphics en online multiplayer zou ik hoogstwaarschijnlijk helemaal kapot spelen. Ik heb me vaak genoeg negatief uitgelaten over remakes, maar een remake van een van mijn favoriete games aller tijden zou ik (en met mij velen, toch?) met open armen ontvangen. ✖



NIET GAMEN MAAR KIJKEN KIJKTIPS VOOR GAMERS



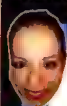
Games zijn gemaakt om gespeeld te worden. Dus voelt het een beetje als een kwalijke ontwikkeling dat steeds meer mensen hun games niet zelf spelen, maar kijken hoe anderen dat doen. Toch, toen Jurjen deze ontwikkeling eens nader beschouwde, begon hij de lol van het game-kijken steeds meer in te zien.

Je kent ze wel, van die kids die hun kostbare gametijd besteden aan het kijken naar hoe iemand anders Minecraft speelt. Zonde, toch? Er verschenen vorig jaar al een paar South Park-afleveringen die deze kijken-in-plaats-van-gamen-trend aanvankelijk belachelijk maakten. Maar uiteindelijk werd de toon in die serie toch opvallend mild richting de superpopulaire YouTuber PewDiePie, en concludeerden Stan en Kyle dat ze de aantrekkingskracht van hem misschien niet begrepen, maar toch ook moesten openstaan voor veranderingen...

TIENTALLEN MILJOENEN KIJKERS

Wat je er ook van vindt, het kijken naar games via walkthroughs, eSports, reviews, livestreams en trailers is inmiddels een markt op zich. Een markt waarin vorig jaar $ 3,8 miljard dollar werd omgezet, voornamelijk dankzij de commercials waar het kijken-naar-games doorgaans mee begint.

"Ooit komt er een dag dat het kijken naar games populairder is dan het spelen ervan", zegt Matt Patrick van het Game Theorists-kanaal op YouTube, dat maandelijks ruim 45 miljoen kijkers trekt. Matt maakt de vergelijking met basketbal. "Natuurlijk zijn er veel mensen die het spelen. Maar nog veel meer mensen genieten van het kijken naar de sport."



Tipje - tipje

Ik kijk graag naar eSports-toernooien. Vooral games die ik zelf speel, zijn hierbij favoriet. Zo vind ik het erg leuk om naar WoW Arena's te kijken, evenals Hearthstone kampioenschappen. Via de website van de ESL vind je altijd wel een spannende match om te checken.

Matts vergelijking met sport vind ik zo gek nog niet, zeker niet met het oog op eSports als Dota 2, waarvan de internationale kampioenschappen tientallen miljoenen kijkers trekken. En het is natuurlijk ook gewoon erg gaaf om mensen bezig te zien die uiterst bedreven zijn in een bepaalde tak van sport, of dat nu voetbal, schaken, League of Legends of - mijn persoonlijke favoriet - Hearthstone is.

VERSTERKT EN VERDIEPT

Dus vooruit, ik heb maar eens geprobeerd om me net als Stan en Kyle open te stellen voor veranderingen, en een weekje nauwelijks gamend maar des te meer kijkend naar games doorgebracht.

Naast oude favorieten als Angry Video Game Nerd, Yahtzee en Game Theorists ontdekte ik zo ook dingen als Mianight en Game Grumps, en daar ga ik zeker vaker naar kijken.

Kijkenderwijs raakte ik trouwens alleen maar dieper onder de indruk van het fenomeen games, en wat mensen er allemaal in zien, presteren en beleven. Het lijkt me dan ook dat het fenomeen kijken-naar-videogames onze hobby eerder versterkt en verdiept dan verzwakt en vervlakt.

Dus kijk gerust verder, pak ik de controller weer op.



Die gast van Angry Video Game Nerd heeft vermoedelijk jaren geoefend om die 'negatieve smiley smoel' te trekken.

VIDEOGAME SHOWS

Videogame shows zijn boven alles entertainment, maar dan met games als basis. Check naast mijn Top Tip bijvoorbeeld ook eens *Did You Know Gaming* (opmerkelijke feitjes over games), *GameSocietyPimps* ('beroemdheden' als president Obama die games van commentaar voorzien) en *Angry Video Game Nerd* (vage gast die oude videogames afzeikt).

TopTip

THE GAME THEORISTS

Economielessen over de waarde van flessendoppen in Fallout. Een analyse van de Creepers in Minecraft. En de klassieker: is Link dood in Majora's Mask?

De Game Theorists zijn behoorlijk slimme jongens die allerlei kleine feitjes uit games verzamelen, analyseren en bij elkaar brengen om daar hun eigen theorieën en conclusies mee te vormen. Dat klinkt als een erg onnozele bezigheid, en dat is het ook, maar dat is nu juist de grap.

Je begint sceptisch en verveeld te kijken, maar naarmate de feiten zich opstapelen, raak je toch steeds meer geboeid, tot je uiteindelijk het gevoel krijgt dat de Game Theorists werkelijk iets hebben blootgelegd. En ook al is dat eigenlijk zelden het geval, je hebt je in elk geval een dik kwartier prima vermaakt.





LET'S PLAYS

Tipje · tipje
Wanneer je net als ik van Hearthstone houd, zijn de filmpjes van TrumpSC op Twitch en YouTube een must.

Let's Plays worden ook wel walkthroughs genoemd (of speedruns, als iemand alles heel snel probeert te doen). Iemand begint een game vanaf het begin te spelen, en jij kijkt mee, al dan niet genietend van zijn commentaar. *PewDiePie* is op dit vlak de grootste en soms best grappig, maar als het je allemaal wat te hyper wordt, kun je beter overschakelen naar *Kikoskia*. Of probeer voor de nodige meligheid onze Top Tip eens.

TopTip

GAME GRUMPS



Wanneer een van de hosts bekend staat als 'Danny Sexbang' van muziekduo Ninja Sex Party, weet je al een beetje wat je te wachten staat tijdens Let's Plays van games als Kirby and the Rainbow Curse, Nuclear Throne, Super Mario Galaxy en Pokémon Art Academy op de 3DS (!). De Game Grumps maken van die typische puberale, flauwe, grove, politiek incorrecte grappen die jij en ik ook maken als er geen al te gevoelige wezens in de nabije omgeving verkeren. Ondertussen komen ze trouwens met best aardige analyses van de gespeelde games.


Phil Fish (maker van Fez) verzamelt zeldzame insecten... in z'n baard.


Dit is dus PewDiePie. Als die gast een mooie vriendin heeft, moet dat wel een golddigger zijn.

"Het lijkt me dat het fenomeen kijken-naar-games onze hobby eerder versterkt en verdiept, dan verzwakt en vervlakt."

REVIEWERS

Tipje · tipje
EpicNameBro is een van de weinige game-YouTubers die ik volg, onder andere omdat hij dieper dan anderen op de games van From Software ingaat.

Er bestaan heel wat algemene reviewsites die trouw alle grote nieuwe games beoordelen (Gamespot, Gametrailers, enz.), maar veel vermakelijker zijn eigenlijk de reviewers die voor een heel eigen aanpak kiezen. Check bijvoorbeeld eens *The Completionist* (speelt games 100% uit) en *JonTron* (reviewt alleen kutgames). Al komt voor mij niets in de buurt van Zero Punctuation.

TopTip

ZERO PUNCTUATION

In de Zero Punctuation filmpjes neemt Ben 'Yahtzee' Croshaw meestal zo'n vijf minuten de tijd om met een spervuur aan woorden - zonder interpunctie, maar ook zonder veel hoorbare opwinding - een game te fileren. Ondanks het hoge aantal woorden per seconde is zijn relaas altijd goed te volgen, en ook de maffe, soms nogal schokkende tekeningen die erbij verschijnen, houden de aandacht feilloos vast.



Yahtzee is altijd kritisch, maar weet zijn mening zo goed te onderbouwen dat je een game die je vóór zijn review te gek vond, achteraf misschien wel veel negatiever bekijkt. En dat is misschien niet leuk, maar wel knap.

DOCU'S

Tipje · tipje
De Sequelitis filmpjes op YouTube vertellen op een grappige manier waarom een bepaalde sequel (bijvoorbeeld Ocarina of Time, of Castlevania 2) slechter is dan de voorganger.

Er zijn nogal wat goeie documentaires over games gemaakt, dus laten we maar meteen met het opsommen van aanbevelingen beginnen: *Second Skin* (over MMO-spelers), *Indie Game: The Movie* (lekker emotioneel verhaal over de makers van o.a. Fez en Super Meat Boy), *The Smash Bros.* (de beste Smash-spelers ter wereld worden overal gevolgd), *Atari: Game Over* (prachtig verhaal over hoe één game zo'n beetje de hele industrie liet instorten) en *Minecraft: The Story of Mojang* (titel zegt genoeg). Maar de beste docu over games blijft het in 2007 verschenen King of Kong. Met afstand.

TopTip

THE KING OF KONG: A FISTFUL OF QUARTERS

Begin jaren tachtig haalde de legendarische, nogal excentrieke en zelfs een beetje griezelige Billy Mitchell in Donkey Kong een recordscore die bijna 25 jaar bleef staan. Maar dan is daar ineens de werkloze, goudeerlijke leraar Steve Wiebe die de troon van Billy bedreigt. Er ontstaat een clash tussen de twee geeks, waarin het uiteindelijk niet alleen om de score maar toch ook weer om goed-versus-kwaad lijkt te gaan. ✖




Dat enthousiasme voor Dota 2, ik kan er niet bij. Wordt die game soms live gespeeld door prachtige naakte meiden?


Zo te zien vindt zelfs z'n papagaai JonTron een vreemde vogel.

INDIES BLAZEN DODE GENRES NIEUW LEVEN IN

Net als kledingstukken en muziekstijlen, raken ook gamegenres wel eens uit de mode. Andere dingen zijn opeens 'hot', uitgevers zien er geen brood meer in, en dan sterft zo'n genre soms een stille dood. Maar gelukkig zijn er tegenwoordig steeds vaker indies om zo'n vergeten genre nieuw leven in te blazen!

Natuurlijk zal een videogamegenre nooit helemaal uitsterven. Want als zo'n genre ooit populair is geweest, blijven er altijd fans die verlangen naar iets nieuws van gelijke strekking, al was het maar uit nostalgische overwegingen. Soms gaan die fans dan zelf maar iets nieuws maken. Of zijn er indie studio's die deze taak op zich nemen. Soms zijn die indies zelfs de originele ontwikkelaars van geliefde games, die opeens op Kickstarter verschijnen met de belofte oude tijden te doen herleven.

Wie van vernieuwing in games houdt, zal weinig met deze ontwikkelingen hebben en zich afvragen waarom indies niet gewoon streven naar vooruitgang; het medium verder helpen, in plaats van terug te grijpen op het oude.

Aan de andere kant is het natuurlijk vooral om commerciële redenen dat bepaalde genres op sterven na dood zijn. En is het dan niet mooi als daartegenover juist de passie van gamers en ontwikkelaars de doorslag geeft en voor een wederopstanding zorgt?

Er hangen tenslotte ook vintagejassen in de winkels, terwijl de halve muziekwereld soms om het naspelen van oudere bands lijkt te draaien. Sommige dingen zijn te mooi om in het verleden te laten liggen.

weetje • weetje

Er zijn tegenwoordig ook heel wat indies bezig om het Space Sim genre nieuw leven in te blazen. Liefhebbers kunnen alvast aan de slag met, of uitzien naar, Star Citizen, Elite: Dangerous, No Man's Sky, VoidExpance, Rodina, Interstellar Rift, Flagship, Paragon en letterlijk tientallen andere spacy titels.

weetje • weetje

Omdat Yu Suzuki, maker van de eerste twee Shenmue games, zijn fans nu eindelijk eens de derde Shenmue wilde leveren (en Sega dat no way kon/wilde betalen), startte hij in juni met zijn indie studio een campagne om de ontwikkeling ervan te bekostigen. Aangezien hij meer dan zes miljoen dollar ophaalde, gaat die Shenmue III er dus wel komen.



THE 7TH GUEST

Bill Gates noemde The 7th Guest in 1993 nog 'de nieuwe standaard in interactief entertainment'. Toch worden dit soort spellen (een soort interactieve film, maar dan tjokvol puzzels) tegenwoordig niet meer gemaakt.



THE 13TH DOLL

Nadat de officiële ontwikkelaar Trilobyte twee Kickstarter campagnes zag mislukken, lukte het de indie Attic Door Productions wél om funding te verzamelen voor hun fanproject The 13th Doll. De eerste beelden zien er dan ook geweldig uit. En inmiddels heeft Trilobyte toestemming gegeven voor een commerciële release.

Januari 2016 op PC



SIMCITY

Wie steden wil bouwen, moet gewoon SimCity hebben. Althans, zo is het jarenlang geweest. Totdat de nieuwste SimCity in 2013 arriveerde en er een potje van maakte met een geforceerde multiplayer, de eis om altijd online te zijn en ernstige netwerkproblemen. Tijd voor een alternatief!



CITIES: SKYLINES

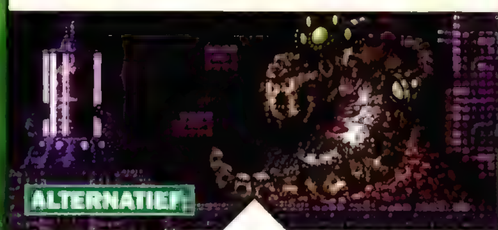
Deze game doet precies wat je wil van een moderne SimCity: je kunt enorme grote 3D-steden bouwen, allerlei metertjes en regeltjes in de gaten houden en bijstellen, en dan van een afstandje of juist heel dichtbij effe kijken hoe alles gaat en zich ontwikkelt. Het enige waar het in Cities: Skylines aan ontbreekt, zijn de rampen, maar daar valt mee te leven.

Out now op PC, Xbox One versie is in de maak



SUPER METROID

Dit derde deel in de Metroid serie geldt nog steeds als hoogtepunt in de geschiedenis van 2D-action adventures. Er verschenen nog twee coole vervolgen voor de GBA, maar sindsdien doet Nintendo helaas alsof 2D-Metroid niet meer bestaat.



AXIOM VERGE

Indies zijn dol op de zogenaamde Metroidvania formule: één grote wereld die je met een groeiend aantal power-ups steeds verder bloot kunt leggen. Denk aan het fenomenale Cave Story, het supermoeilijke La-Mulana en het modern aanvoelende Guacamelee.

Het dichtst bij een nieuwe Super Metroid kom je echter met Axiom Verge, een game die nergens probeert te verhullen dat ie Metroid na-aapt met z'n scifi-setting, Metroid-style controls, veelzijdige wapens en pittige eindbaasgevechten.

Out now op PC / PS4 / PS Vita





MEGA MAN

Met zijn spannende shootouts, pittige leveldesigns, coole eindbazen en vele power-ups, is ook Mega Man een 2D-platformheld die fans koesteren. Helaas toont uitgever Capcom minder liefde voor het blauwe robotje: Mega Man Legends 3 werd geannuleerd, en daar blijft het voorlopig bij.



MIGHTY NO. 9

Keiji Inafune, geestelijk vader van Mega Man, vertrok in 2010 bij Capcom om als indie een nieuwe Mega Man game te maken, die dan natuurlijk wel een andere naam moest krijgen. Spannende shootouts, pittige leveldesigns, eindbazen om krachten van te roven... Mighty No. 9 heeft het allemaal. En meer, zoals het vermogen vijanden te verdoven en kapot te dashen. Machtig.
Begin 2016 op elk denkbaar platform en je moeder



SILENT HILL

In 1999 introduceerde Silent Hill een nieuwe soort survival horror, met op psychologische leest geschoeide griezeltoestanden. Helaas is het aangekondigde vervolg voor de PS4 onlangs door Konami gecanceld, waardoor een échte nieuwe Silent Hill verder van ons lijkt verwijderd dan ooit.



ALISON ROAD

Als je de Let's Play met Tjeerd en Florian op PU.nl hebt gezien, dan weet je dat de (inmiddels uit de PlayStore verwijderde) playable teaser van Silent Hills eh, erg lekker werkte. De Engelse indie Lilith Ltd was ook onder de indruk, en heeft dat 'verwarrend wandelen door een eng huis met duistere hoekjes waarin wel eens een meisje schuilt' voortreffelijk uitgewerkt in het veelbelovende prototype van hun op de teaser gebaseerde game Alison Road.
Eind 2016 op PC



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

In 1997 gaf Symphony of the Night de Castlevania-serie een geweldige avontuurlijke en kwalitatieve impuls op de PSX. In dezelfde stijl verschenen later nog wat fraaie delen op Nintendo's handhelds, maar daarna werd Castlevania '3D' en begonnen de gotische griezelavonturen steeds meer op God of War te lijken.



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

Castlevania-meester Koji Igarashi heeft Konami verlaten omdat ze hem geen nieuwe 2D-Castlevania wilden laten maken. Dat gaat ie nu dus alsnog doen, maar dan als indie, met andere personages, onder een andere titel, en gesteund door een recordbrekende Kickstarter-campagne.
Maart 2017 op PC / PS Vita / PS4 / XBox One / Wii U



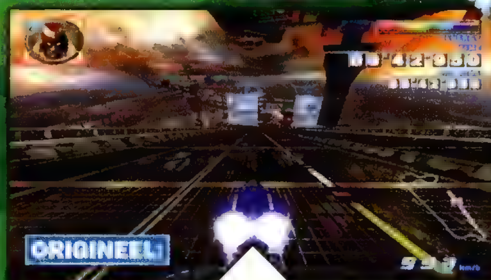
BANJO-KAZOOIE

Er lijkt geen maand voorbij te gaan zonder Banjo-Kazooie in de PU. Dat komt natuurlijk door die Rare Replay collectie, maar ook door het feit dat dit hoogtepunt in kleurrijke 3D-platformgames zo door ons gemist wordt. En niet alleen door ons.



YOOKA-LAYLEE

Een aantal ex-medewerkers van Rare heeft zich onder de naam Playtonic verzameld om een nieuw Banjo-Kazooie-avontuur te scheppen, maar dan met een hoofdrol voor een kameleon en een vleermuis, in plaats van een beer en een vogel. Wat zal het een feest zijn om eindelijk weer eens zo'n kleurrijke 3D-platformer te spelen!
Oktober 2016 op PC / PS4 / XBox One / Wii U



F-ZERO GX

In 2003 kreeg Nintendo's supersnelle racegame zo ongeveer de ultieme uitvoering in F-Zero GX op de GameCube. Daar viel weinig aan toe te voegen, en dat heeft Nintendo sindsdien dan ook niet meer gedaan.



FAST RACING NEO

Er zijn wel vaker wat pogingen door indies gedaan om het F-Zero-gevoel nieuw leven in te blazen, maar Shin'en lijkt de eerste te worden die het écht goed aanpakt. De gameplay trailer is in elk geval om van te watertanden. Dus zo mooi kan F-Zero eruitzien met de moderne techniek!
Eind 2015 op Wii U ✖

Victoriaans Londen

Real Life vs. Virtueel

Het Victoriaanse Londen is misschien wel de échte hoofdrolspeler van Assassin's Creed: Syndicate. Jan maakte een stadswandeling in de Engelse hoofdstad en vergeleek de iconische gebouwen met die uit de game.



Westminster Palace & The Big Ben

De Big Ben en het Westminster Palace mogen natuurlijk niet ontbreken in een game over historisch Londen. Bij de Big Ben gebruik je voor het eerst je rope launcher, een van de leukste nieuwe gadgets in Syndicate. Veel royal guards hier, dus wees op je hoede.





Westminster Abbey

Deze kathedraal, die nogal wat overeenkomsten vertoont met de Notre Dame, wordt tegenwoordig vooral gebruikt voor koninklijke huwelijken en kroningen. In AC: Syndicate heeft het gebouw geen specifieke functie of missie, maar kun je er natuurlijk wel lekker tegenop klimmen.







Tower of London

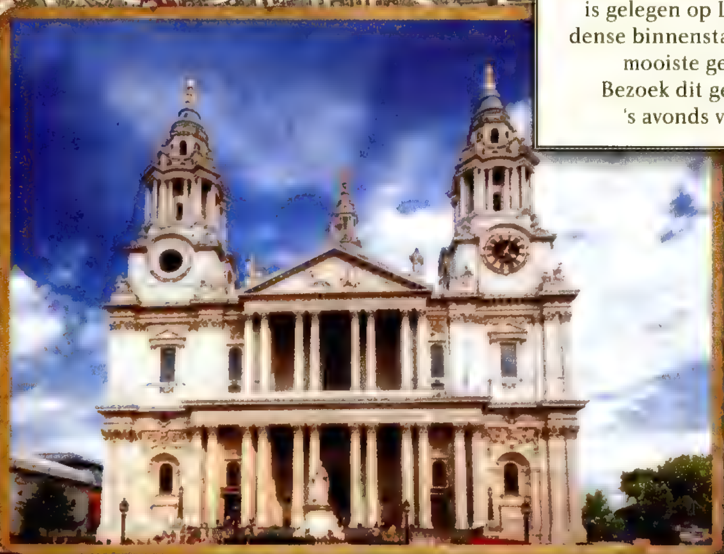
In de loop van de tijd heeft de Tower onder andere dienst gedaan als fort, koninklijk paleis, gevangenis, bank en museum. De nabijgelegen Tower Bridge is in de game de locatie waar je de Tempelier Lucy Thorn moet ombrengen en dat kun je op drie totaal verschillende manieren doen.





St Pauls Cathedral

De wereldberoemde St Paul's Cathedral is gelegen op Ludgate Hill in de Londense binnenstad en wat mij betreft het mooiste gebouw uit de game. Bezoek dit gebouw ingame vooral 's avonds voor fraaie plaatjes.





Bank of England

In sequence 7 van AC: Syndicate dien je de Bank of England te infiltreren en diens kluizen te kraken. Wil je voor afleiding zorgen om minder last te hebben van de guards, maak dan gebruik van de rellende menigte voor de bank. ✖









Voor de tweede keer dit jaar vertrok Wouter naar Warschau om Projekt Red te bezoeken, dit keer voor de Hearts of Stone DLC voor The Witcher III. Maar belangrijker nog: hij sprak met een van de meest briljante schrijvers in de game-industrie.

Back in Warschau! Back in de Ibis Hotel! Maar, omdat ik toch geen hol te zien krijg van deze Poolse stad en omdat de Ibis voor een verwend kutmannetje als ik best wel pauper is, is het allerbelangrijkste simpelweg het bezoek aan het fijne Projekt Red. Deze studio vol met extreem creatieve Oost-Europeanen is een voorbeeld voor iedereen die denkt een verhaal te kunnen vertellen in een (triple A) game.
Ik kwam langs om met Hearts of Stone te spelen, maar het lot zond mij om heel andere redenen voor een tweede keer naar Polen. Ik heb daar namelijk een van de meest inspirerende mensen gesproken die ik ooit heb ontmoet...

HARTEN VAN ORGAANVLEES

Hearts of Stone is een RPG add-on in z'n meest pure, simpele vorm: het biedt de speler een extra verhaaltje in de al bestaande omgeving van Wild Hunt, volledig losstaand van de overkoepelende gebeurtenissen uit de main game. Nou ja, 'verhaaltje' is daarbij een nogal denigrerende benaming, want net als in The Witcher III zelf, heeft het team schrijvers van Projekt Red zichzelf weer overtroffen. Althans, dat belooft Jakub Szamałek, senior writer bij de Poolse dev.
"We really poured our hearts in to it, and our hearts are not made of stone", zegt Jakub. "We wilden er echt iets speciaals van maken. Ik ben er heel erg trots op. Als je het verhaal in Wild Hunt goed vond, dan weet ik zeker dat je ook gaat genieten van dat van Hearts of Stone. Tegen het einde van de ontwikkeling van The Witcher III waren we veel meer geoefend en wisten we beter samen te werken met de andere teams om het gewenste resultaat te bereiken, en daardoor is Hearts of Stone echt heel, heel goed."
En weet je wat? Ook al is het duidelijk een stukje uit 't hoofd geleerde PR-praat, ik geloof de man op z'n woord.

woetje • woetje

Wil je het hele interview met Jakub horen? Laat me dat even weten via mijn twitter (@wouterbrugge) of Instagram (wouter_brugge), dan valt dat vast wel te regelen.

En ik zal je haarfijn uitleggen waarom ik zoveel vertrouwen in die gast leg...

DE TRICKS VAN DE TRADE

Op het moment dat ik te horen kreeg dat ik de senior writer van The Witcher III mocht interviewen, kon ik een geeky kreetje van blijdschap niet onderdrukken. Want zodra je mensen interviewt die met passie over hun project kunnen spreken, die het hebben over hún game en niet over een product, dan wordt het interessant. Game directors, artists en leveldesigners, díe moet je hebben. In het geval van The Witcher III wilde ik het liefst een schrijver spreken, simpelweg omdat ik de dialogen, de manier waarop je de characters in deze RPG leert kennen, véruit het beste onderdeel vind.









weetje • weetje

Behalve een nieuwe verhaallijn en een paar sidequests die je zo'n tien uur bezig houden, bevat Hearts of Stone ook extra enchantments voor je armor en wapens in de vorm van Runewords en Glyphwords, nieuwe items, nieuwe Gwent-kaarten (\o/) en een aanpassing aan je d-pad zodat je meer potions direct kunt gebruiken. Geen dikke add-on dus, maar het kost je ook maar een tientje. En het verhaal, daar gaat het om!

Dus had ik oprecht zin om Jakub het hemd van het lijf te vragen (een iets te sexy uitspraak, volgens mij, maar ik heb 'm Jan wel eens horen gebruiken) en er kwamen meteen twee momenten uit Wild Hunt bij me op waar ik hem in het bijzonder over wilde spreken: een dialoog ergens aan het einde van de game in Kaer Morhen als de witchers samen dronken worden, en een moment dat je een stel boze Noorderlingen tegenkomt die een Nilfgaardian willen lynchen. Wonderlijk genoeg begon de man zélf over deze knappe stukjes schrijfkunst en, wat mij helemaal verraste; hij had ze allebei ook zelf geschreven!

JAKUBS TROTS

We waren al zo'n kwartier aan het praten over wat een enorm project het is om een game als The Witcher III te schrijven en alle quests op een bevredigende manier in het geheel te laten passen, als ik Jakub vraag of er specifieke scènes of dialogen zijn waar hij bijzonder trots op is.

Hij noemt als eerste de proloog, want het hele gebeuren in White Orchard heeft hij volledig geschreven en het was aan hem om de fouten die gemaakt waren in de introductie van The Witcher II (waarin praktisch niets werd uitgelegd en nieuwkomers volledig in het duister tastten over het hoe en waarom) niet te herhalen. Het kostte Jakub daarom ook een kleine dertig verschillende versies om deze inleiding perfect te balanceren en genoeg info voor nieuwkomers te bieden, zonder dat de spelers en lezers van het eerste uur al te snel verveeld zouden raken.

Mocht je niet inzien waarom hij hierin met vlag en wimpel geslaagd is, speel het begin dan nog maar een keer en besef goed hoeveel info je tussen de regels door meekrijgt. Heel knap is deze zogenaamde 'expositie'.

Het tweede ding waar Jakub (terecht) trots op is, betreft de Witcher Contracts en het feit dat elk van deze quests op een zekere manier een verrassing of een twist aan de speler te bieden heeft, terwijl Projekt Red er in de eerste plaats vrij simpele opdrachten van wilde maken. Dankzij Jakub heeft elke Witcher Contract iets unieks.

EEN KORTE LIJST

Maar dan, het derde ding, iets wat voor mij de grote verrassing was van deze trip, het feit dat ik de man mocht spreken die deze geweldige scène heeft bedacht en uitgewerkt: de zuippartij in Kaer Morhen! Geralt en zijn twee mede-witchers, Lambert en Eskel, zijn tijdens deze geweldige 'meerkeuze-cutscene' aan het drinken en herinneringen aan het ophalen, iets wat zowel een hilarische als een emotionele lading heeft. Tijdens deze scène heb je echt het gevoel dat je deze characters kent en, belangrijker nog, dat je het toffe gasten vindt.

weetje • weetje

Projekt Red gaat vermoedelijk pas ècht los qua hoeveelheid content met Blood & Wine, de DLC die na Hearts of Stone verschijnt.

"Dit stuk heb ik geschreven tijdens een van de meest hectische periodes van de ontwikkeling", begint Jakub. "Het was winter en de winters hier in Polen kunnen redelijk hard zijn, en ik wilde graag plezier hebben met het schrijven. Dat had ik nodig, anders was ik gek geworden. Ik zette een goede pot koffie en begon mezelf voor te stellen hoe het zou zijn om als witcher met je collega's te gaan drinken. En ik ben zo blij met het resultaat, het is zo goed samen gekomen. En niet alleen dankzij mij, ook..."

Okay, genoeg nederigheid, Jakub! In mijn boekje ben je, samen met Neil Druckman van The Last of Us, de beste schrijver in deze industrie. En als jij zegt trots te zijn op Hearts of Stone, hoe standaard deze DLC op het eerste gezicht ook mag lijken, dan geloof ik het meteen!

We praten nog lang door, Jakub en ik. Over de quest die ik opnieuw deed omdat ik me schuldig voelde over de lynchpartij waar ik niets tegen gedaan had, iets wat Jakub (natuurlijk!) ook geschreven had. Over de bad guys, de Wild Hunt zelf, over hoe de sfeer was in de studio toen The Witcher III uitkwam op 19 mei. En zelfs een beetje over Projekt Reds volgende eh, project: Cyberpunk. ✖





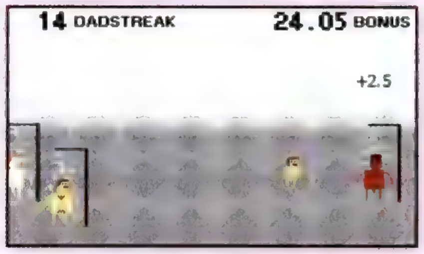
Nino had 't wel effe gehad met de Call of Duty's en de FIFA's van deze wereld. Als kenner van rare shit en fanatiek Steam-gebruiker ging hij op zoek naar de meest bizarre games die Steam te bieden heeft!



de meest BIZARRE SHIT op Steam

SHOWER WITH YOUR DAD SIMULATOR 2015

Beschikbaar op: Windows
Prijs: € 0,99
Wat is het: Dit is ehm... een... sorry, ik heb werkelijk geen flauw idee wat de fuck dit voor game is. Het begint redelijk simpel: je bestuurt een jochie dat uit drie douchende mannen zijn vader moet kiezen, maar al snel verzandt de game in een soort bizarre paddotrip die allerlei verschillende gameplay types afgaat. De muziek is wel aanstekelijk.



Moet ik het spelen: Hangt er vanaf hoeveel tolerantie je voor bizarre shit hebt. De game kost maar een euro, dus daar hoef je het niet voor te laten. Weet je wat? Ga 'm gewoon spelen, het is in ieder geval een unieke ervaring.

DROPSY

Beschikbaar op: Windows / Mac
Prijs: € 9,99
Wat is het: Een bizar point and click adventure met nare surrealistische pixel graphics over een enge clown die mensen wil opvrolijken door te knuffelen. Monkey Island meets Pennywise plus drugs.
Moet ik het spelen: Ik heb Dropsy geprobeerd leuk te vinden. Ik ben een fan van het genre en kenner van het absurdistische, maar Dropsy was me te obscuur en te raar. Het was niet duidelijk wat ik moest doen en dat was eerder frustrerend dan uitnodigend.



NOTGTAV

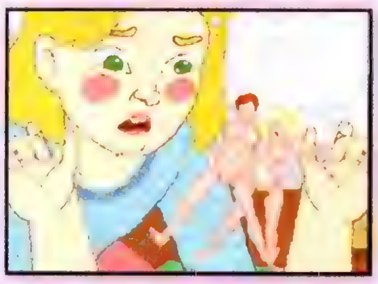
Beschikbaar op: Windows / Mac
Prijs: € 2,99
Wat is het: Een karige Snake-kloon met handgetekende graphics voor mensen die heel graag op Steam aan hun vrienden willen laten zien dat ze GTA V niet spelen.



Moet ik het spelen: Neuh... Het was even grappig toen NotGTAV bovenaan de lijst van populairste games op Steam stond, maar dat grapje is inmiddels voorbij, en het enige dat overblijft, is een slechte Snake-kloon met lelijke graphics.

HOW DO YOU DO IT?

Beschikbaar op: Windows / Mac
Prijs: € 0,00
Wat is het: Je speelt een meisje dat haar twee naakte barbiepoppen met elkaar probeert te laten ketsen voordat haar moeder terugkomt van boodschappen doen. Ja, je leest het goed, dit is een echt 'spel' dat op Steam staat en door een paar duizend mensen positief is gerecenseerd.

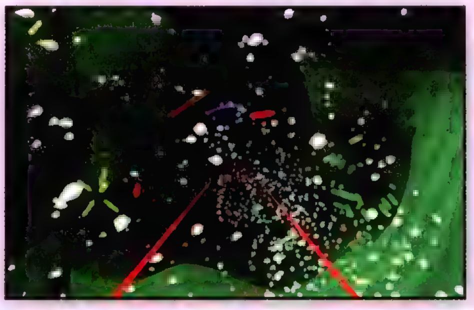


Moet ik het spelen: Nope. Is niks aan. Het is niet eens grappig. Ook al kost het niks; het is zonde van je tijd.



SPERMINATION

Beschikbaar op: Windows / Mac
Prijs: € 2,99
Wat is het: Een slecht geprogrammeerde game over een spermacel die zich een weg moet banen door de binnenkant van een vrouwenlichaam (denk ik) en onderweg alle concurrentie kapot moet schieten met lasers. Tijdens elk potje verdien je geld voor je 'spermabank' waar je vervolgens upgrades mee kan kopen voor je komende speelsessies.



Moet ik het spelen: Absoluut niet. Wat een bagger! Het is niet grappig, het valt uit elkaar van de bugs en het kost 2,99 euro. Koop gewoon drie euroknallers bij de Mac, geeft veel meer voldoening.

DINNER DATE

Beschikbaar op: Windows
Prijs: € 3,99
Wat is het: Je zit aan een rijk gevulde tafel bij kaarslicht te wachten op je date. Terwijl je wacht, kan je om je heen kijken, met je eten spelen en naar de innerlijke monologen van de hoofdrolspeler luisteren die vooral heel graag met zijn date naar bed wil.



Moet ik het spelen: Zeker niet. Met een grote boog omheen lopen, tenzij je heel graag in het lichaam van een tragische, onzekere gast wil kruipen. Pure tijdverspilling wat mij betreft.

REVELATIONS 2012

Beschikbaar op: Windows
Prijs: € 2,49
Wat is het: Een first-person shooter met co-op, die het verhaal van de Maya profetie probeert te vertellen. Zoals iedereen weet, vergaat de aarde op 21 december 2012 (oeps) en in deze game kan jij dat, samen met drie maten, zelf meemaken.
Moet ik het spelen: Ondanks dat Revelations 2012 op de Left 4 Dead-engine draait, is de game spuuglelijk. Niet om aan te zien. Dat kan je als negatief opvatten, maar Revelations 2012 is zo ontiegelijk LELIJK dat het grappig is en daardoor juist de moeite waard. Als je drie vrienden weet te overtuigen om mee te gaan op deze bizarre reis, hebben jullie ongetwijfeld alle drie een onvergetelijke kut ervaring die het geld dubbel en dwars waard is.



THIRTY FLIGHTS OF LIVING

Beschikbaar op: Windows / Mac
Prijs: € 4,99
Wat is het: Een kort verhaal dat verteld wordt vanuit een first-person perspectief met behulp van de Quake 2 engine.
Moet ik het spelen: Vijf euro is een beetje aan de dure kant voor wat het is, maar ik vond het een zeer interessante 'game'. Een unieke ervaring met een tof stijltje en een vette soundtrack. Misschien moet je hem op je Steam wishlist zetten en een keer in de sale oppikken.



BAD RATS



Beschikbaar op: Windows
Prijs: € 0,99
Wat is het: Een physics platformer waarin een stel ratten hun natuurlijke vijand - de kat - moeten vermoorden in allerlei puzzels. Bad Rats heeft de lelijkste graphics ooit, een overdaad aan bloed en is al sinds 2009 een van de raarste games op Steam.
Moet ik het spelen: Voor een euro kan je Bad Rats best een keer proberen. Het is niet goed, het is hopeloos gedateerd, maar er zijn kuttere games op Steam.

ZENO CLASH

Beschikbaar op: Windows
Prijs: € 9,99
Wat is het: Zeno Clash is waarschijnlijk de minst obscure game uit deze lijst, maar dat maakt hem niet minder bizar. Een first-person brawler met een paar van de aller raarste personages die ooit in een videogame hebben geschitterd, met mensvogel Father Mother als absolute uitschieter.
Moet ik het spelen: Ja!! Zeno Clash is tof. De gameplay is niet revolutionair maar de sfeer en de graphics maken alles goed. Serieus, stap eens uit je comfort zone en probeer Zeno Clash. Dikke kans dat je het leuk gaat vinden. Als je niet meteen een tientje neer wil leggen, kan je altijd even wat Let's Plays op YouTube opzoeken. Ook de opvolger uit 2013 is absoluut de moeite waard. ✖





De grote Guilty Gaming special!

Graddus typte deze tekst onder het genot van een hotdog uit de magnetron, met op de achtergrond de bedenkelijke beats van Charlie Lownoise en Mental Theo. Maar ja, het leven van de Amsterdamse wansmaakman is dan ook één grote guilty pleasure...

Het leukste aan 't werken bij de Power Unlimited? Da's niet het schrijven van previews en reviews over games die anderen pas véél later kunnen spelen. Het zijn zelfs niet de perstripjes waarbij je met je snikkel in de champagne hangt. Nee, wat mij het meest aan deze baan aanspreekt, is de interactie met collega's en jullie, de lezers. Discussies voeren, elkaar scherp houden en aan het denken zetten. Over smaak, bijvoorbeeld. Iets waarover wel dégelijk te twisten valt!

WANSMAAK WAS IN

Zoals bekend, ben ik bij PU 'de wansmaakman'. Niet alleen 'foute' games als Duke Nukem en Wolfenstein, maar ook 'slechte' spellen als Two Worlds, Sniper Elite en Ryse: Son of Rome - ik vreet ze als vette, vadsige hamburgers. Guilty pleasures, dus.
Maar wat maakt dat juist dergelijke B-games zo'n grote aantrekkingskracht op mij hebben?
Daarvoor moeten we terug naar mijn jeugd: de jaren negentig. En jongens, wat werd er in die tijd een hoop foute zooi over ons uitgestort. Baggy broeken met meer zakken dan de gemiddelde vuilnisbelt, verwijfde gasten met geblondeerde haren, nummers met lyrics als *'Boom, boom, boom, boom; I want you*



State of Decay is zo'n game die te snel terzijde werd geschoven omdat ie technisch verre van volmaakt was.

MIJN TOP VIJF GUILTY PLEASURES

5 Sniper Elite - Stroeve controls, walgelijke graphics en een flutverhaal. Maar in welke andere game kun je Adolf Hitler door z'n Duitse gehaktballetjes knallen?

4 Ryse: Son of Rome - Ave, baklap. Ryse is style over substance, en daarmee het prototype van een geweldige guilty pleasure.

3 Alpha Protocol - Tijdens het spelen van Alpha Protocol besef je het ineens: je bent de - lichtelijk mismaakte - liefdesbaby van James Bond en Jason Bourne!

2 Two Worlds - Fuck dat hoogdravende gedoe in The Elder Scrolls. Soms is de lekker laagdrempelige low fantasy van Two Worlds gewoon genoeg.

1 Turning Point: Fall of Liberty - De Duitsers vallen Amerika aan! Alle hens aan dek!!! Hmmm, wat heeft Turning Point toch een heerlijk wansmakelijk plot (zie screen).





DE REDACTIE OVER GUILTY PLEASURES



Wat is je grootste gaming guilty pleasure en waarom?
Dat was Player Manager. Grafisch ontzettend achterhaald en er waren veel betere manager titels, maar dat weerhield me er niet van om er dagen, weken, maanden in te steken. Ik hield alle tactieken, scoutingsrapporten en statistiekjes in een map bij. Met een pen, dus. Tja.
Wie mag daar nooit achter komen?
Mijn moeder, die dacht altijd dat ik huiswerk ging maken. Was ook zo. Maar niet voor school.
Grootste guilty pleasure in real-life?
Ik hou van een stukje fietsen op z'n tijd.



Wat is je grootste gaming guilty pleasure en waarom?
Ik schaam me niet zo snel. Voor mij is niks te min. Maar goed, volgens de buitenwereld kan Candy Crush echt niet meer. Nou fuck de buitenwereld dan maar.
Wie mag daar nooit achter komen?
Niemand. I don't give a flying fuck.
Grootste guilty pleasure in real-life?
Zou natuurlijk mooi zijn dat ik hier iets roep als 'in een damesslipje lopen' of 'PES spelen', maar helaas; veel verder dan dat ik van glamrockers als Motley Crew hou, kom ik niet.



Wat is je grootste gaming guilty pleasure en waarom?
Mega Man: Network Transmission. Ik zie 'm eigenlijk niet eens zozeer als guilty pleasure; ik vind het oprecht een van de tofste actieplatformers die ik ooit gespeeld heb. Van wat ik me kan herinneren had Jurjen het echter maar een zesje gegeven in de PU!
Wie mag daar nooit achter komen?
Jurjen. Maar alle gekheid op een stokje: iedereen mag erachter komen. Guilty pleasures zijn niets om je voor te schamen. Haters mogen oprotten.
Grootste guilty pleasure in real-life?
De Backstreet Boys. Echt, de eerste drie albums zijn popgoud! (Okay, wellicht dat ik dit feitje ietwat geheim hou voor m'n heavy metal vrienden)



Wat is je grootste gaming guilty pleasure en waarom?
LEGO-games. Ik vind ze eigenlijk altijd leuk, terwijl ze toch al tijden hetzelfde doen.
Wie mag daar nooit achter komen?
Tja, daar is het nu een beetje te laat voor hé? Iedereen leest dit!
Grootste guilty pleasure in real-life?
Ik wil zo af en toe nog wel eens het nummer 'Jessie' van Joshua Kadison opzetten en dan keihard meebrullen: 'Jessie paints a picture about how it's gonna beeeeeeee'!



Wat is je grootste gaming guilty pleasure en waarom?
Viva Piñata, daar heb ik echt beschamend veel tijd in gestopt.
Wie mag daar nooit achter komen?
Bij deze mag iedereen weten dat ik Viva Piñata een vette game vond!
Grootste guilty pleasure in real-life?
Softijs! Het is niet stoer en ik ben totaal niet van de toetjes, maar een bak softijs vreet ik zonder problemen leeg. Ik heb zelfs een eigen ijsmachine!



Wat is je grootste gaming guilty pleasure en waarom?
Als ik iets leuk vind, zie ik niet in waarom ik me er voor zou moeten schamen, dus guilty pleasures heb ik niet.
Wie mag daar nooit achter komen?
Iedereen kan zien wat ik speel op Steam/PSN/Xbox Live, dus dat is niet aan de orde.
Grootste guilty pleasure in real-life?
Hoe bedoel je dat? (Hmmm, verdacht - Graddus)



Francis York Morgan... 'dat is pas een interessante persoonlijkheid'.



in my room': wansmaak was ín!!! Raar, afwijkend gedrag werd aangemoedigd en ik vond het geweldig.
Wat een contrast met tegenwoordig, waarin iedereen dezelfde 'Boef'-truien draagt, dezelfde biologisch bewuste koffietentjes bezoekt en - erger nog - dezelfde games speelt. Alsof men zich ervoor schaamt anders te zijn dan de rest.

DUISTER SOORT CHARME

Op de keper beschouwd heeft mijn hang naar guilty pleasures er dus gewoon mee te maken dat ik graag unieke ervaringen beleef. Sure, ook ik geniet van blockbusters als FIFA, Fallout en Metal Gear, of anders een kundig geconstrueerde indie als Limbo. Maar ik ben vooral een rebel. Wil dingen nét effe anders doen dan de rest.



Als 'wansmaakman' kan Graddus enorm genieten van games als Sniper Elite.

Daarom kies ik regelmatig voor games met een duister soort charme. Titels die een briljant, eigenwijs uitgangspunt kennen, maar waar het er om een of andere reden nooit helemaal is uitgekomen. Spellen als Alpha Protocol en State of Decay, die veel te snel terzijde geschoven werden omdat ze technisch verre van volmaakt zijn. Jammer, want juist perfecte, overgeproduceerde

> **"Speel de spellen waarvan jij denkt dat ze jou aanspreken. Het leven is te kort om te verspillen aan schaamte."**

games worden op den duur saai. Plastic, als een pornoactrice die haar scènes als een zeester afwerkt. Grijs, vlak en voorspelbaar - zelfs een moderne evergreen als GTA V. Ja, we weten inmiddels dat Michael een egoïstische male-pig is. En ja, Trevor is duidelijk heel erg loco. Maar weet je wie pas écht een interessante persoonlijkheid is? Detective Francis York Morgan uit Deadly Premonition, een game die niemand gespeeld heeft omdat ie - inderdaad - qua presentatie de nodige steekjes liet vallen...

MORAAL VAN HET VERHAAL

De moraal van dit verhaal? Maak je niet druk om de mening van anderen. Durf nee te zeggen tegen de peer-pressure van Call of Duty of Destiny, en lach om gamende collega's met stoffige hipster baarden die de 'hogere cultuur' van Thomas was Alone en Dark Souls prediken.
Met andere woorden: speel gewoon de spellen waarvan jij denkt dat ze jou persoonlijk aanspreken.
Het leven is simpelweg te kort om te verspillen aan schaamte... ✖





DE SCHEIDSEN BESLISSEN

PES 2016 vs. FIFA 16

PES vs. FIFA is lang niet meer zo spannend geweest als dit jaar. Het flierefluitende scheidsrechtersduo Graddus en Tjeerd leidt deze titanenstrijd, belonen fantastische acties, maar delen ook kaarten uit voor schandalige overtredingen. Laat de bal maar rollen!

Ah heerlijk, PES tegen FIFA, altijd een fijne wedstrijd om te arbitreren. Heb je je kaarten en je boekje netjes in je borstzak zitten? Je zult het nodig hebben, want het is een beladen derby. Beide hebben zo'n fanatieke aanhang...
Ik weet zeker dat je nog met angst en beven terugdenkt aan vorig jaar, toen je de spreekkoren van de PES hooligans over je heen kreeg.

Nee, want uiteindelijk beseften de fans ook dat PES 2015 een parodie op voetbal was. Ik gaf de game geel, maar het zat tegen een rode kaart aan, hoor...
Gelukkig tapt PES 2016 uit een ander vaatje; er zit potdorie zelfs een FIFA-esque dynamiek in. Zag je die botsing net tussen Blind en De Bruyne, waarna die Belg uit de kluts 1-0 maakte? DAT is hoe spelers zich in een footie moeten gedragen!

Noem je de dynamiek uit PES nou FIFA-esque? Nu weet ik zeker dat je poep in je ogen hebt, schijtsie! Misschien moet ik de vierde man ook maar effe bellen, want ik merk dat je nog steeds van de kaart bent door het debacle van vorig jaar. Nee, als er één partij dynamisch is, is dat PES wel. Het is zo'n soepele aanvalsmachine geworden, dat elke aanraking het publiek laat joelen en juichen.
En daartegenover staat FIFA, waarbij je wel heel hard moet werken om een goed lopende aanval op de mat te leggen. Ja, dit is randje spelbederf Graddus, ik fluit er nog net niet voor. Jij kijkt toch ook liever naar PES?

Fwieeeetttt!!! Vergeet niet dat ik al Champions League floot toen jij nog op de amateurvelden liep te stuntelen, Makkelie wannabe.
Anyway, PES 2016 is inderdaad een heerlijke game geworden, waarbij spelvreugde voorop staat en de spelers als jonge honden over de mat rennen.
FIFA 16 daarentegen is een stuk serieuzer; een spel voor verfijnde voetballiefhebbers die wat meer uitdaging zoeken dan veredeld Pong'en met polygonen. Misschien wat minder instant bevrediging, maar uiteindelijk meer voldoening. Iets wat een B-arbiter als jij nooit zult begrijpen.

FIFA - PES:
FUT - MYCLUB
4 - 3

myClub is begonnen als een soort poor man's FUT: servers waren slecht, transfermarkt is er niet, maar het ziet ernaar uit dat het dit jaar toch de goede kant opgaat. FIFA wint hier wel, vanwege FUT Draft.



[PES 2016]

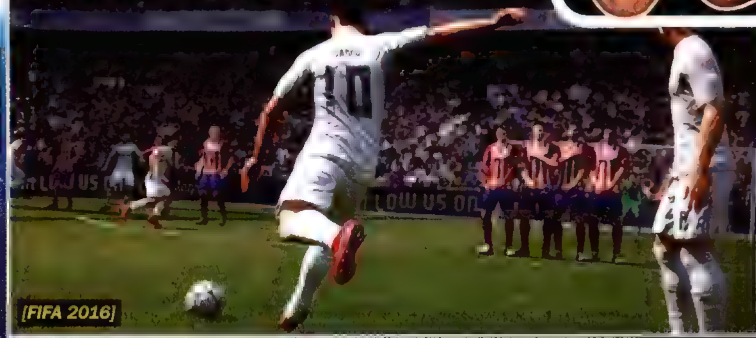
FIFA - PES:
SCHEIDSRECHTERS
1 - 1

Sure, de scheidsen in FIFA fluiten precies volgens de regels. Maar de marcherende arbiters uit PES hebben ook hun charme. Helemaal als je bij een gelijke stand in de negentigste minuut een doorgebroken spelers onderuit schoffelt en je wegkomt met geel!



[PES 2016]

Als je als speler een sponsorcontract hebt met Adidas, mag je echt helemaal niks anders dan Adidasspullen aantrekken. Zelfs als je in clubkostuum loopt, mag dat alleen met een adidas.


[FIFA 2016]

Ik ben gewoon iemand die meer in de geest van de wedstrijd fluit en dan mag het er misschien wat minder soepel uitzien, PES 2016 heeft dit jaar de sympathie van de neutrale toeschouwer.
Maar je hebt gelijk hoor - voordat je je in je fluit verslikt - FIFA 16 doet zeker niet onder voor PES en daardoor zien we een aantrekkelijke wedstrijd. Het is waar dat FIFA 16 een volwassener ploeg is, die meer met het hoofd speelt dan met de onderbuik. Er zit ook meer diepgang in het spel en als je daar naar zoekt, zal dat ook de reden zijn om een seizoenkaart voor FIFA 16 aan te schaffen. Prrrrieeeet!!! Vrije trap voor FIFA 16! Man, die jongens van PES 2016 gaan de duels wel erg hard in zeg...

Ja lekker is dat toch, dat cartooneske getackle en geblaf. Als ik mijn ogen dichtknijp, doet PES 2016 me zelfs een beetje denken aan Red Card Soccer, een cultgame en lesmateriaal op de scheidsrechterscursus.
Het blijft gewoon eeuwig zonde dat de presentatie zo te wensen overlaat. Kijk die plastic grasmat nou! Of myClub, dat een concurrent van FUT wil zijn maar door de krakkemikkige servers lachwekkend faalt. En weet je hoeveel tracks er op de PES-soundtrack staan? Zes! Zes fokking nummers! FIFA 16 heeft er 40!!! Fwjiiieeeeeettt!!!!!

FIFA - PES: LICENTIES
6 - 1
De enige licentie die PES wel, maar FIFA niet heeft, is de UEFA licentie voor de Champions League en de Europa League. Daarnaast lijkt het wel alsof FIFA alles heeft.

Let je wel effe op de wedstrijd, collega? Toch, ondanks dat dit een bikkelharde derby is, worden er weinig gemene overtredingen gemaakt. Natuurlijk, het ziet er bij PES 2016 allemaal een beetje onbeholpen uit, maar het frivole en onbezonnen aanvalsspel heeft zeker zijn charmes, terwijl FIFA 16 wat volwassener is en zeer goed verzorgd voor de dag komt, alsof het een team is met allemaal fris gekapte Cristiano Ronaldo's.
Het gaat dus verrassend gelijk op en we kunnen zo langzamerhand wel stellen dat de neutrale toeschouwer uiteindelijk de grote winnaar is.

Jij altijd met je neutrale toeschouwers, bah. Je praat al even laf als je fluit. Daarom zal ik er maar een definitief oordeel op loslaten: PES 2016 is een bijzonder leuke game, maar laat in zijn druistige onbevangenheid toch nog de nodige steekjes vallen - met name op het gebied van presentatie en diepgang. FIFA 16 aan de andere kant is de vrijwel perfecte footie, al moet het oppassen dat het niet TE veel op de werkelijkheid gaat lijken. Kijk bijvoorbeeld naar die zaaddodende wedstrijden die jij soms in de Jupiler League moet doen... Man, man, man. En zelfs die laat je vaak nog ontsporen! Wanneer word JIJ eigenlijk eens een keer van het veld gestuurd???

FIFA - PES: KEEPERS
2 - 0
Hoewel de doelmannen voor PES 2016 op trainingskamp zijn geweest, laten ze nog steeds ballen door waar zelfs de vrouwelijke keepsters uit FIFA geen moeite mee hebben!

Prrrriiieeeet!!! Ik tolereer dit diva gedrag niet langer, je maakt jezelf belangrijker dan de spelers, jij omhooggevallen conducteur! Eruit jij! Rood! Ik hoef je niet meer te zien! Fieeeut!

De brutaliteit! Prrriiieeeeet!!! Ik zal er alles aan doen om te zorgen dat je nooit meer een fluit hanteert, en alleen nog aan de slag kunt als valkenvuller of gamejournalist... Hondenlul!


[FIFA 16]

Bij het stadion van Chelsea schijnen ze een heel goed visrestaurant te hebben. Je kunt daar kiezen uit allerlei soorten Chelseafood.

FIFA - PES: PURE FUN
0 - 2
Okay, realistisch is anders. Maar met om de tien seconden een kans en schoten waarvan het net doormidden scheurt, ademt PES 2016 gewoon meer pure voetbalfun!

TOP TIEN

VOLSLAGEN GESCHIFTE VIDEOGAMELOGICA

Games worden steeds realistischer. Maar toch, wie beter kijkt, zal tot de conclusie moeten komen dat veel conventies eigenlijk kant noch wal raken en alle wetten der logica tarten. Datzelfde geldt voor de artikelen van Graddus, dus was hij de aangewezen man voor een Top Tien idiote videogameregels!



10 REGENERERENDE HEALTH

Weet je waarom je personage in first-person shooters nooit in beeld komt? Omdat je dan, met al die kogels in zijn lichaam, weinig anders zou zien dan een wandelende ijzermijn! Niet erg realistisch, wel zo makkelijk. In Far Cry werd dat blauwe bonen uit je arm trekken op een gegeven moment namelijk best wel tergend.



9 MESSI IN DE EREDIVISIE

Nu Nederland vrijwel zeker niet naar het EK gaat, is het failliet van het vaderlandse voetbal compleet. Gelukkig hebben we FIFA nog, waarin Messi een nieuwe uitdaging zoekt en best eens de Eredivisie op stelten wil zetten. Bij Ajax, Feyenoord, of zelfs ADO Den Haag. En Barcelona dan? Die kopen gewoon Mike Havenaar!



8 EINDELOOS SPAWNENDE VIJANDEN

Gek word ik ervan. GEK, zeg ik je! Want ze komen terug, élke fokking keer komen ze terug. Terwijl ik zeker weet dat ik ze allemaal had uitgemoord. Maar toen ging ik effe ergens naar binnen, en toen ik buiten kwam, stonden ze er weer. Allemaal. Stuk voor stuk! Om gek van te worden. GEK, wat ik je zeg! Rááááááh!!!



7 KNOCK-OUT GAAN VAN EEN KUSJE

Sure, tijdens gevechten is het logisch dat je vermoeid raakt en dus steeds minder kan hebben. Fightinggames vangen dit op met een levensbalk. Prima... Het enige wat ik wil, is dat er eindelijk iets verzonnen wordt voor het feit dat wanneer deze biiiiijna leeg is, je verdomme al knock-out gaat van een kusje!!!



6 GOOCHELEN MET GEWICHT

Ik zit in dubio. Want wat is onzinniger: dat je in Skyrim EXACT tweehonderd kilo mee kan torsen, maar van een appeltje extra ineens niet meer kunt bewegen? Of dat je in de gemiddelde shooter een pistool, mitrailleur en shotgun in je borstzak hebt, alsmede een complete rocketlauncher? Ik ben er nog steeds niet uit...



5 TERUGKOMEN VAN DE KAPPER MET MÉÉR HAAR

'Let op: wat eraf gaat, kan er niet meer aan' - Wouter, Jan en Jurjen hebben nog altijd spijt als haren op hun hoofd dat ze dit kapperscliché in de wind sloegen... Zou het komen doordat de heren nét even te veel GTA hebben gespeeld, de game waarin het haar sneller groeit dan de schaar snoeit?



4 OVER-THE-TOP WRAAK NEMEN

Wraak. Een perfect motief voor een episch verhaal - ook in videogames! Helaas slaan ontwikkelaars soms een ietsepietsie door, en verandert het ooit zo eerzame, onschuldige hoofdpersonage (Lara Croft, anyone?) zélf in een psychopathische moordmachine die in het Pieter Baan Centrum niet zou misstaan.



3 DE HELD EN HET TE HOGE HEKJE

Toegegeven: ook ik heb soms moeite mijn bolle reet ergens overheen te tillen. Maar hé, ik ben dan ook geen kloeke held die een compleet legioen demonen terug naar de hel stuurt, de prinses nog even een veeg uit de pan geeft, echter vervolgens een PAARD nodig heeft om over een simpel houten hekje te springen...



2 POLITIE-AGENTEN VAN LIK-M'N-VESTJE

Als je de comments onder nieuwsartikelen op Facebook moet geloven, kan ons politiekorps er niets van. Te soft, juist te streng, maar altijd verkeerd; het maakt van de smeris een van de minst dankbare beroepen ter wereld. Toch, vergeleken met die blinde, vergeetachtige dienders in GTA, hebben we het eigenlijk zo slecht nog niet.



1 NOOIT HOEVEN SCHIJTEN

Rare jongens, die gamecharacters. Ze rennen, springen en vliegen erop los, eten zich een ongeluk maar wanneer de wereld dan eindelijk gered is, zie je ze nooit eens effe lekker, met een dikke sigaar in de ene hand en een PU in de andere, gewoon een stevige, dikke bolus draaien. Pfff. Hoe houden ze het vol?



SPEEL DIT! HEARTHSTONE!



Toen Jurjen hoorde dat zijn geliefde verzamelkaartspel Hearthstone momenteel een dikke dertig miljoen geregistreerde gebruikers heeft, schrok hij een beetje. 'Zo weinig maar?', kermde hij, terwijl hij met gepijnigd gelaat op de zeepkist klom. 'Daar moet ik wat aan doen!'

BEDRIEGLIJK SIMPEL

Hearthstone is een bedrieglijk simpel kaartspel dat iedereen kan leren spelen, maar biedt tegelijkertijd oneindige strategische diepgang.
Potjes duren zo'n tien minuten, dus er past altijd wel een spelletje tussen je andere bezigheden door. Maar mocht je eens twee uur de tijd hebben, dan is het ook erg lekker om effe tien potjes achter elkaar te doen, en op basis van 'hoe het gaat' je deck een beetje - of juist radicaal - aan te passen.
Je kunt Hearthstone gratis op je computer, mobieltje of tablet zetten, en zonder een cent te spenderen er lang en veel plezier aan beleven. Natuurlijk kom je op een gegeven moment in de verleiding om voor echt geld extra kaarten of speciale avonturen te kopen, maar dan weet je al heel goed wat je aan Hearthstone hebt, en of je ermee verder wil. Waarschijnlijk wel.

UITLEG

Even een uitleg in grote lijnen. Jij en je tegenstander hebben beiden een zelf samengesteld deck met dertig kaarten. Op die kaarten staan allerlei minions, wapens en spreuken. Je begint een gevecht met één manapunt en elke beurt krijgen beide spelers er een manapunt bij. Dus als je tijdens je eerste beurt alleen maar kaarten hebt die twee of meer manapunten 'kosten', moet je een beurt wachten om een kaart 'op tafel' te kunnen brengen.
Met de minions, spreuken en wapens die je op die manier in het spel brengt, is het de bedoeling de dertig health-punten van de held van je tegenstander terug te brengen tot nul. Maar je kunt ondertussen ook zijn minions aanvallen. Of je eigen held genezen. Ik zou hier een meer complete uitleg van het spel kunnen geven, ware het niet dat Blizzard je pas aan Hearthstone laat beginnen nadat je een heldere, uitstekend opgezette tutorial hebt doorlopen. Daarin word je aan het handje genomen terwijl je met de tovenares Jaina zes korte, beperkte gevechten doorloopt. Vervolgens weet je genoeg om je eerste deck te vormen en je eerste potjes te spelen... en het zal je verbazen hoe snel je je eerste gevechten weet te winnen!


Mmmm... met zulke kaarten kun je het wel schudden.

REGELS

Het toffe en toegankelijke van Hearthstone is dat je moet werken met regels. Regels die elkaar beïnvloeden. Regels die je niet hoeft te onthouden, omdat ze op de kaarten zijn geschreven.

> **"Ook al is het kinderspel om met Hearthstone te beginnen, helemaal uitgeleerd ben je nooit."**

Een veelgebruikte kaart is bijvoorbeeld Knife Juggler, een minion met de spelregel 'After you summon a minion, deal 1 damage to a random enemy'. Als deze Knife Juggler op tafel ligt en je vervolgens een kaart speelt met de regel dat er in één klap drie minions op tafel verschijnen (sowieso al erg lekker), dealt de Knife Juggler dus drie keer damage aan random vijanden. Een combo, heet zoiets.
En zo staat op elke kaart wel een spelregel die je in het spel brengt om minions op tafel te krijgen, je aanvalskracht te vergroten, lastige vijanden het zwijgen op te leggen, meer kaarten in handen te krijgen, ontzagwekkende combinaties te vormen en je held te beschermen. Het mondt al snel uit in epische, altijd weer andere en verrassende gevechten.
Soms moet ik echt even goed naar een gespeelde kaart van een tegenstander kijken om te zien wat een regel nu precies inhoudt. Dus ook al is het kinderspel om met Hearthstone te beginnen, helemaal uitgeleerd ben je nooit.
Er is altijd een beter deck te bouwen. ✖

DE VIJF VETSTE DINGEN AAN HALO 5 GUARDIANS

Nog effe en dan kunnen we met Halo 5: Guardians aan de slag, en Samuel weet al dat we ons op heel veel tofs kunnen verheugen. Het was dan ook moeilijk voor hem om de vijf vetste onderdelen te selecteren, maar Sam houdt van moeilijk…

1 MASTER CHIEF EN BLUE TEAM

Net als in Halo 2 zal er in de campaign van Halo 5: Guardians continu geswitched worden tussen twee hoofdrolspelers: de nieuwe Spartan IV Locke en onze geliefde Spartan II Master Chief.
Master Chief is weer herenigd met zijn oude squad, Blue Team, en om redenen die ik niet wil spoilen wordt de eenheid door ONI (het militaire bestuur) gezien als ongeoorloofd afwezig. Locke en zijn nieuw gevormde Fireteam Osiris eenheid worden er vervolgens op uit gestuurd om Master Chief en z'n maten op te jagen en terug te brengen, en de speler krijgt dit kat-en-muisspel dus vanuit beide perspectieven te zien.
De levels waarin je Master Chief bent, doen erg denken aan die van de vorige games, en dat is overduidelijk bewust. Het gros van de tijd liep ik rond in de metalen gangen van een gigantisch ruimteschip, die werden opgebroken door ruimere gebieden waar ik het op moest nemen tegen de bekende vijanden van de Covenant. Lekker old school.
En Cortana mag dan wel het loodje hebben gelegd in Halo 4; Master Chief heeft alsnog genoeg reden om af en toe te praten nu hij z'n drie maten van Blue Team weer bij zich heeft. Met de d-pad kun je deze drie computergestuurde compagnons simpele opdrachten geven, zoals 'val aan' of 'pak dat wapen', en als je wordt uitgeschakeld zijn ze slim genoeg om naar je toe te rennen en je weer tot leven te wekken (wat overigens nieuw is in deze game!). Het is tof om deze drie Spartans bij je te hebben. Vooral toen ik het op een gegeven moment moest opnemen tegen tig Grunts, een dozijn Elites én twee haast onverslaanbare Hunters. Tegelijk!



HÉ CHIEF; BEST LEUK HOOR ZO'N TEAMFOTO, MAAR ALS DIE FOTOGRAAF NIET OPSCHIET, KOM IK ECHT NOOIT MEER OVEREIND.

2 LOCKE EN FIRETEAM OSIRIS

Locke is een Spartan IV, wat betekent dat hij fysiek niet zo sterk is als de Master Chief, maar wel betere tech heeft. Zo heeft hij bijvoorbeeld de beschikking over het Artemis Tracking System (ATS), waarmee hij het gebied om zich heen op bijna Metroid Prime-achtige wijze kan scannen voor geheime routes of hoeveel ammunitie de wapens op de grond nog hebben.
Je zult het ATS vaak gebruiken, want waar de levels van Blue Team meestal 'binnen' gesitueerd zijn, vechten Locke en Fireteam Osiris voornamelijk buiten. Ik heb met open bek staan kijken naar de prachtige rotsachtige gebieden van Sanghelios (de planeet van de Elites, die we voor 't eerst te zien krijgen) alwaar ik de wellicht meest intense en gevarieerde battle in een Halo campaign ooit heb meegemaakt.
Er waren zoveel plekken om te schuilen en zoveel routes om te nemen, dat elk gevecht op vele manieren aangepakt kon worden. Het leveldesign is ook veel verticaler dan normaal, met meerdere niveaus. Secties herspelen was hierdoor allesbehalve een straf.



In PUretro heeft Sam 't over hybride zwaarden, maar dit wapen van Locke lijkt ook wel een hybride: gun en fietszadel.



3 HET BIZAR GENIALE REQ-SYSTEEM

Het Req-systeem ('requisitional system') is de nieuwe manier waarop spelers beloond worden voor hun daden in de multiplayer, zowel in de vele modi van de Arena als in het gigantische, nieuwe Warzone.
Je weet toch hoe frustrerend multiplayer in sommige first-person shooters kunnen zijn omdat de beste spelers sneller (of als enige!) beloond worden met de beste wapens en power-ups? Nou, het Req-systeem is een elegante en heerlijk simpele oplossing voor dit probleem door élke speler te belonen met Req-punten als ze de game op de juiste manier spelen. En hoe meer punten je verzamelt, hoe betere Req-packs je krijgt. Deze packs geven je o.a. toegang tot betere wapens, betere voertuigen, tijdelijke power-ups of puur cosmetische aanpassingen.
In de gebalanceerde en uiterst competitieve Arena kun je slechts cosmetische Req-kaarten inzetten (zodat je tegenstanders beter kunnen onthouden wie hun ass zojuist gewhoopt heeft). Balans is immers cruciaal in competitive gaming, en het laatste wat je wil, is dat jouw killstreak plotseling wordt beëindigd door een twaalfjarige snotneus die z'n Req-punten heeft opgespaard om vanuit het niets een Mantis mecha te spawnen.
In het heerlijk chaotische Warzone zijn de limieten echter verwijderd en kun je losgaan met alle mogelijke Req-packs. Spendeer je je punten vroeg zodat je elk leven kunt beginnen met een lekkere Battle Rifle, of spaar je ze op voor een vernietigende Fuel Rod Cannon of zelfs een Scorpion tank? De keuze is aan jou. En keuze is goed.



Het schijnt dat de NS overweegt hun conducteurs met dit wapen uit te rusten.

4 WARZONE



Beetje Slayer spelen en op je tegenstanders schieten is leuk hoor, maar soms kan online multiplayer erg klinisch en intimiderend overkomen. Niet alleen verzamelen daar zich de meeste fanatieke spelers, maar de gameplay is bijna altijd volledig gefocust op het intensere schietwerk in kleine of middelgrote arena's. En dat terwijl Halo zoveel meer is dan dat! De serie staat immers ook bekend om z'n vele futuristische voertuigen, toffe buitenaardse vijanden met uitstekende kunstmatige intelligentie, coöperatieve gameplay en z'n prachtige, grote, open levels. Nou, al die elementen zitten in Warzone. En alleen al daarom is Warzone de tofste multiplayer modus die ik in Londen heb mogen spelen.

Warzone is een gigantische mode, waarin spelers met z'n vierentwintigen (yup, twaalf tegen twaalf) moeten proberen om koning van de Warzone te worden. In dit gebied met meerdere installaties en vijandelijke superbazen, kan op twee manieren gewonnen worden: door het eerste team te zijn dat duizend punten verdient of door de kern van de vijandelijke basis te vernietigen. Punten krijg je door vijandelijke Spartans te killen, installaties te veroveren of de superkrachtige bazen te doden die af en toe verschijnen.

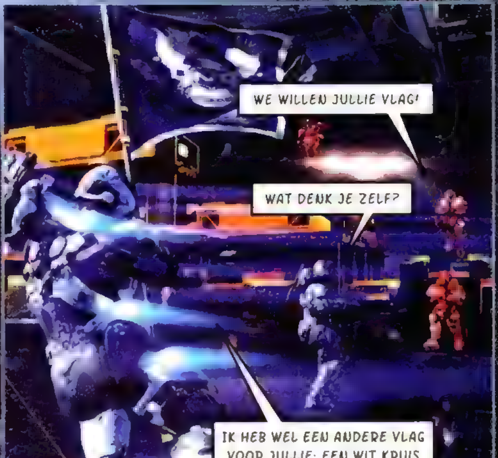
'Simpeler' is om de hoofdbasis van de tegenstander te infiltreren en de kern kapot te maken, al schuilt er een addertje onder het gras: je moet eerst elke installatie (meestal drie) op de kaart veroveren voordat je toegang kunt krijgen tot die vijandelijke basis. En dat is meestal waar de actie het heetst is, bij de installaties, waar op touwtrekachtige wijze om de stukjes land wordt gestreden.

De levels in Warzone zijn gigantisch, hebben vele (geheime) routes en geven alle mogelijke speelstijlen een kans om te shinen. Je kunt shit wrecken door voertuigen in te zetten (uiteraard met het risico ze kwijt te raken aan de vijand), je kunt stealthy om het eiland heenlopen om vijanden van achteren aan te vallen, of je kunt gewoon lekker casual ondersteunend spelen, door betere spelers in je team te volgen en ze support te geven met een schot hier en daar.

Elke speler kan bijdragen, ongeacht skill level (en mede dankzij het Req-systeem) en daarom is Warzone zo geniaal. Het is allesomvattend, en daarom ook minder verwijderd van Halo z'n singleplayer dan de competitieve modi in Arena. Ja, deze MOBA-achtige modus is een blijvertje, als je 't mij vraagt!

5 ARENA

Hoe geweldig Warzone ook is, de traditionele multiplayer modi blijven dankzij Halo z'n ongeëvenaarde combat net zo perfect als ze altijd geweest zijn. De Arena is de plek waar al deze bekende modi bij elkaar komen én waar een paar nieuwe varianten te vinden zijn; varianten die het vooral moeten hebben van het populaire vier-tegen-vier arenagevoel. Een erg verslavende nieuwe modus is bijvoorbeeld Breakout, wat de bliksemsnelle bastaardzoon is van Capture the Flag en Last Man Standing. Twee teams, elk bestaand uit vier man, worden letterlijk het slagveld op geschoten, waar ze kunnen winnen door de vijandelijke vlag te veroveren en terug te brengen naar hun startpositie, of door elk vijandelijk teamlid te doden.
Het spannende van Breakout is dat iedereen maar één leven heeft en géén energieschild; een enkele vuurstoot kan dus al dodelijk zijn en rondes duren daarom meestal minder dan twee minuten.
Ik heb overigens net zoveel potjes gewonnen door de laatste vijand door z'n kop te schieten als dat ik potjes verloor omdat de enige overgebleven vijand mijn vlag wist te jatten. Het 'nog één potje'-gehalte van Breakout was in ieder geval zo groot dat ik verwacht dat ook Breakout een blijvende nieuwe toevoeging wordt aan de franchise. ✖



MAINSTREAM MEDIA AAN HET SPIT

DEZE MAAND
ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT:
Mainstream Media

UITGELEKT!

Wie wel eens naar de shows van Jimmy Fallon kijkt, weet dat het kan: op een leuke, interessante, volwassen manier verslag doen van nieuws uit de videogamewereld, op een manier dat het hele publiek geïnformeerd en vermaakt wordt.

Helaas staat dat in schril contrast tot de knullige manier waarop games in Nederlandse mainstream media zoals De Wereld Draait Door, RTL Boulevard en dagbladen behandeld worden. De verklaring voor de knullige manier waarop deze media games bespreken, schuilt wellicht in het formulier 'Richtlijnen voor Videogame-verslaggeving' wat op redacties van genoemde media rond schijnt te gaan, en Jurjen onlangs in handen kreeg. Hieronder de richtlijnen, die veel verklaren.

RICHTLIJNEN VOOR VIDEOGAME-VERSLAGGEVING IN MAINSTREAM MEDIA

1 Ondanks het feit dat we theatervoorstellingen geen toneelstukjes noemen en romans geen boekjes, is het toch wel raadzaam om videogames spelletjes te noemen. Dan weet oma namelijk ook waar het over gaat. Zo van 'aha, spelletjes, die hadden wij vroeger ook'.

2 Gamers zijn introverte nerds die huizen op zolder en in kelders, en eigenlijk een beetje buiten de maatschappij leven. Wanneer je dus naar aanleiding van wat dan ook een gamer gaat interviewen, is het aanbevolen een lollig, tikje minachtend toontje aan te slaan.

3 Sowieso kun je altijd spelen met clichébeelden die aan gamers kleven, bijvoorbeeld door met geveinsde verbazing vast te stellen dat gamers soms een sport beoefenen of dat iemand die graag games speelt daarnaast een sociaal leven heeft.

4 Wanneer de persoon die je interviewt een meisje is, of althans zichtbaar van het vrouwelijk geslacht, dan is het natuurlijk nóg leuker om haar als een freak of alien neer te zetten. Negeer berichten dat ongeveer evenveel vrouwen als mannen games spelen; het gaat om het beeld, niet de werkelijkheid.

5 Vergeet die gekke gamende meid trouwens ook niet vragen te stellen als 'wat vind je er nou aan, al dat geschiet?' en 'wat vinden je normale vriendinnen nou van je hobby?'.

6 Alle interessante acties, ontwikkelingen en releases van grote gamebedrijven, waar uiteraard tienduizenden keren meer mensen in geïnteresseerd zijn dan in een nieuwe roman uit Vlaanderen, kun je gerust negeren.

7 Zodra een bedrijf van buiten de industrie 'iets met games' gaan doen, moet je groot uitpakken, het liefst met een kop dat Apple, Facebook, OnePlus of wie dan ook 'de wereld van de games op z'n kop gaat zetten'. Bedrijven van buiten de game-industrie zijn namelijk pas échte bedrijven.

8 Zodra een jongeman een bizar geweldsmisdrijf heeft gepleegd, is het enige wat je nodig hebt om de daad te duiden, de ontdekking van een bepaalde game die de jongeman graag speelde. Aangezien alle jongemannen games spelen, is de kans dat je zoiets vindt honderd procent, dus ga ervoor.

9 Laat je minachting voor die gekke wereld van de videogames merken door termen als X-box, Play-station en Wiiu consistent fout te spellen.

10 Dat de meeste gewelddaden plaatsvinden in culturen waar niet of nauwelijks wordt gegamed, moet je overigens niet als belemmering zien om tot in den treure een link tussen games en gewelddaden te leggen. Games zetten spelers nu eenmaal aan tot geweld, punt.

11 Als het games betreft, is het tevens wijs de uitzondering tot regel te verheffen. Als iemand op het platteland van China bijvoorbeeld dood neervalt nadat hij veertig uur non-stop heeft gegamed, is dat een goede aanleiding om Nederlandse ouders op dit gevaar voor hun kinderen te wijzen.

12 Gameverslaving verlangt een genuanceerde benadering, maar daar verkoop je natuurlijk geen kranten mee. Wijzer is het om het probleem zo op te blazen dat verdere discussie al eigenlijk niet meer mogelijk is, bijvoorbeeld door games te bestempelen als 'net zo erg als sigaretten'.

13 Kort samengevat: óf je bericht niet over het grootste, populairste artistieke medium van tegenwoordig, óf je doet dat op een sensatiebeluste, rellerige, kleinerende, suggestieve manier. En nee, daar hoef je je niet schuldig over te voelen hoor, het zijn maar spelletjes. ✖

Gamer speelt zich dood




PU.NL
GAMING. LOL. MEER.
24/7 HET LAATSTE NIEUWS, ELKE OCHTEND EEN NIEUWE N8W8
FUCKING VEEL FEATURES, REVIEWS EN ANDERE TOFFE SHIT DIE JE WIL WETEN
MUCHO VIDEO'S (YO!POST!, DE HARDWAREHOEK, BLADEREN MET ED)
PERSOONLIJKE BLOGS VAN DE REDACTEUREN
DE DIKSTE GIVEAWAYS
MINSTENS 3 LIVESTREAMS PER WEEK
DE GEZELLIGSTE COMMUNITY VAN NEDERLAND
BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:
YouTube
YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV
FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED
TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED
Meld je aan voor de PU Nieuwsbrief en ontvang elke zondag nog eens een dikke dosis aan info, prijsvragen en andere ongein.

UNCHARTED
THE NATHAN DR



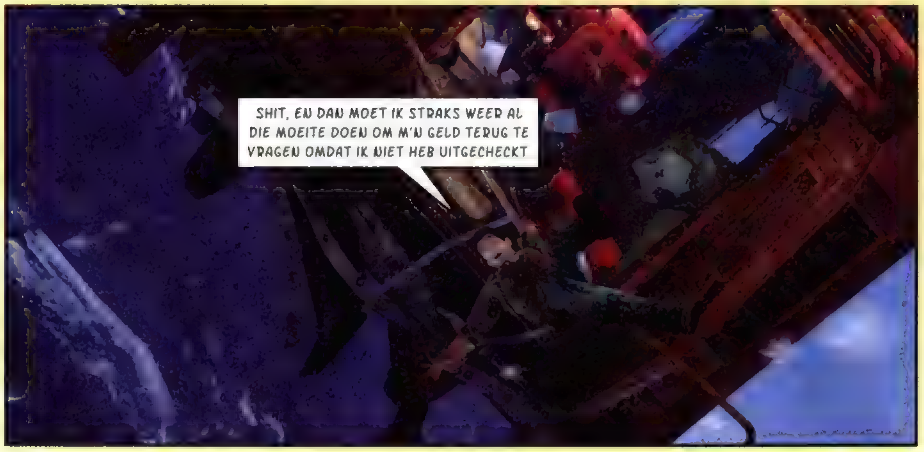
REVIEWS



AKE COLLECTION



De Uncharted serie is een bepalende franchise voor de PlayStation 3 geweest. Maar hoe houden de drie avonturen van Drake zich op de PS4? Jan zocht het met even veel weemoed als plezier voor je uit.



Naughty Dog is er duidelijk over: Uncharted 4 is de laatste Uncharted game. Punt. Dan is het echt tijd voor Drake om zijn bestaan als schatzoeker aan de wilgen te hangen. Een triest vooruitzicht. Ik denk dat Florian en ik gaan huilen als we de eindcredits van deel 4 over een half jaartje voorbij zien komen.

Maar gelukkig is het nog niet zover en kunnen we als opwarmertje nog een keer alle Uncharted games van de PS3 op de PS4 spelen.

Mooier en lekkerder

Zei ik opwarmertje? Dan ga ik nu mijn mond spoelen met zeep, want The Nathan Drake Collection is veel meer dan dat. Drie fantastische games gebundeld, aangepast, grafisch upgespiced en bijna voortdurend op 60fps in 1080p. Heel af en toe dipt ie onder die strakke framerate bij te drukke shootouts maar het oogt, voelt en speelt allemaal zó soepel.

De bekende technische toeters en bellen zijn verbeterd: water, schaduwen, licht, de texturen op muren en pilaren van oude gebouwen, ruïnes en tempels... het ziet er allemaal veel scherper en gedetailleerder uit. En de Uncharted games wáren al zo mooi.

> **"Dit is zonder twijfel een van de allerbeste HD collecties tot op heden."**

Daarnaast is de handling van het schieten in Uncharted 1 aangepast, zodat die nu net zo lekker voelt als in UC2 en UC3.

Brutaal

Voor gamers die alles uit dit avontuurlijke trio willen halen, is er een nieuwe Brutal Difficulty toegevoegd. Je moet overigens wel eerst de game uitspelen op Crushing Difficulty en die moeilijkheidsgraad was al niet mals. Alleen voor de echte diehards onder ons dus. Wil je helemaal pronken met je vaardigheden, dan kun je nu ook los in Speed Run. Dan verschijnt er een timer in beeld en kun je zien hoe snel je je een weg baant, klimt, schiet, klautert en beukt door de hoofdstukken van de game. Waarschijnlijk staat *as we speak* YouTube al vol met dit soort filmpjes.

Goud?

Over die Gold Award hebben we op de redactie best nog effe gediscussieerd. Het blijft enerzijds raar om een compilatie een cijfer te geven en dan ook nog zo'n hoge waardering, maar anderzijds zijn dit drie waanzinnige games die de tand des tijds goed doorstaan hebben en die tijdens de PS3 periode hun tijd zelfs ver vooruit waren. Bovendien hebben Bluepoint en Naughty Dog zo'n goede job afgeleverd met het pimpen en verbeteren van deze game, dat dit echt alleen maar lof verdient. Dit is zonder twijfel een van de allerbeste HD collecties tot op heden. »



weetje • weetje

Ook nieuw in de Nathan Drake Collection: Photo Mode. En als er één gameserie daarvoor geschikt is, dan is het die van Uncharted wel.



DE MOOISTE MOMENTEN VAN UNCHARTED

Wat zijn de meest memorabele momenten uit de Uncharted reeks? We vroegen het Florian, Jan en Nino.



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Eddy Raja's dood! De hele game heeft Nathan Drake ruzie met Eddy Raja, maar als op het einde de mutant-achtige wezens komen, werken ze toch maar samen. Het is de vetste scène uit Drake's Fortune, die Eddy Raja uiteindelijk zijn leven kost.

De eerste keer dat Drake aan een gigantische bakstenen muur boven een kilometers diepe afgrond bungelt en je beseft dat je te maken hebt met de eerste moderne platformer sinds de hoogtijdagen van Lara. Adembenemend, bloedstollend en een absolute mijlpaal voor de PS3.



Dat je na het vele klimmen en klauteren door de jungle eindelijk bij die oude, roestige onderzeeboot komt, is toch wel een magisch moment. Dat het al snel daarna weer volledig misgaat, past perfect bij de sfeer van de game.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Het begin van Uncharted 2, waarin je met Drake wakker wordt in de trein die op het punt staat het ravijn in te storten, is misschien wel de beste intro ooit in een game. Halverwege de game kom je erachter waarom je daar hing en mag je het nog een keer doen vanuit andere cameraposities.

Toen ik Among Thieves ging spelen, had ik de scènes met de helikopter en de trein al duizend keer gezien, maar dat de opening een ware heist movie was, had ik niet verwacht. Geniale manier om de mechanics uit te leggen en nog altijd een van de meest memorabele tutorials die ik ken.

De lange, heftige shootout op de trein, terwijl het steeds veranderende landschap langs je heen glijdt, is één grote adrenalinestoot. Een van de tofste actie set-pieces in een game ooit!





UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

In het vrachtvliegtuig van Drake's Deception beleef je de vetste scène uit de hele Uncharted trilogy. Je hebt er een gruwelijke battle, waarbij je zelfs buiten het vliegtuig komt te hangen, en als de boel eenmaal echt neerstort, redt Drake zich door de parachute van een van de vrachtpallets te gebruiken. Deze scène is de definitie van spectaculair!



Het level op het zinkende cruiseschip is mijn favoriet in deel drie. Een prachtig en slim ontworpen level, dat op een bijzonder inventieve manier speelt met het concept van een bewegende omgeving.

Uncharted 3 is een aaneenschakeling van toffe, memorabele momenten. Spelen als jonge Drake, het kroeggevecht uit de opening, de scène met het vliegtuig, de tsunami, het rondstrompelen in de woestijn, schietgevechten midden in de zandstorm en uiteindelijk de vondst van de stad Ubar. Happen naar adem, keer op keer.

weetje • weetje

Koop je de Nathan Drake Collection, dan krijg je toegang tot de Uncharted 4: A Thief's End bèta die van 4 t/m 13 december loopt.

SCORE 90

Nathan Drake staat voor Avontuur met een gouden hoofdletter A. Dit is dan ook een musthave voor iedereen die de originele games nooit gespeeld heeft. Een goddelijk trio op één schijfje.

JAN

Met drie avonturen ben je wel effe onder de pannen. Heb je dan nog adem over, dan kun je je uitleven met de nieuwe moeilijkheidsgraad.

30+ UREN

16

BASICS
ACTION-ADVENTURE
BLUEPOINT GAMES / NAUGHTY DOG / SCEA
1 SPELER
OUT NOW

RENOWNED EXPLORERS



Met zijn kompas, zonnewijzer en sextant op zak ging Nino op reis om te ontdekken of Renowned Explorers net zo leuk is als het eruit ziet.



Iemand verleiden door 'm een kusje toe te blazen? Nou, dat ging in mijn tijd wel anders. Dan zei je tegen een meisje: "hoi, wij gaan later trouwen." of: "zal ik je dan maar effe zoenen, anders blijf je voor altijd een kikker."

REVIEW

PC

Dat het Utrechtse Abbey Games wel raad weet met een strategygame, bleek twee jaar geleden al met de release van Reus. In die game moest je als een - je raadt het al - reusachtig wezen planeten herscheppen om zo de lokale bevolking van die wereld vooruit te helpen. Ik heb me destijds prima vermaakt met dat vernuftige spelletje, en ik kan gelukkig melden dat Abbey's nieuwste game minstens zo leuk is.

"Deze game is het absoluut waard om uitgebreid verkend te worden."

Op rantsoen

In Renowned Explorers bestuur je een drietal avonturiers dat rond de wereld reist om schatten te verzamelen en uiteindelijk beroemde ontdekkingsreizigers te worden. Dit doe je door op verschillende landkaarten te navigeren, in de wetenschap dat elke zet kan uitmonden in een gevecht of een aantal dialoogopties met willekeurige uitkomsten. Zo kan je gezelschap bijvoorbeeld terechtkomen op het vlakje met een boomhut, waar je het risico loopt om van de trap te flikkeren (wat resources kost), óf je bereikt de top waar een schatkist met bonusitems op je ligt te wachten.

Je doet op elke landkaart een stuk of tien zetten (afhankelijk van je supplies) en het is daarbij van levensbelang dat je bij je eindoel terechtkomt voordat je rantsoen op is, anders verhonger je voor je de buit binnen kan halen.

Op veel van de vlakken waar je terechtkomt, zal je de confrontatie aan moeten gaan. Het leuke aan Renowned Explorers is dat je de turn-based gevechten op verschillende manieren kan beslechten. Je kan natuurlijk vol in de aanval gaan en hopen dat je met brute kracht wint, maar je kan er ook voor kiezen om je tegenstander te intimideren of juist te complimenteren om hem of haar in verwarring te brengen. Elke situatie vraagt om een andere oplossing.



Tegenwoordig heb ik een tasergun nodig om vrouwen te versieren. Het is de enige manier dat er gelijk een vonk overslaat en ze voor me vallen...

Lullen als brugman

Renowned Explorers kent een potje diepgang waar je naar van wordt. Naast de verschillende manieren om 'gevechten' te winnen, kan je ook alle drie de avonturiers voorzien van items, perks en stats. Na elke ontdekkingstocht keer je terug naar Londen waar je onder andere je entourage (extra hulptroepen die achter de schermen voor bonussen zorgen) kan managen, extra gear kan kopen, lezingen kan geven om tokens te verzamelen die je weer meer bonussen geven, enzovoorts.

Deze game heeft zo ontiegelijk veel statistieken om te verhogen, valuta om te verzamelen en andere cijfers om in de gaten te houden, dat het al snel overweldigend wordt. Gelukkig heeft Renowned Explorers een aantal mechanieken ingebouwd zodat het zelfs voor een beginneling goed te behappen is.

Je kan bijvoorbeeld de moeilijkheidsgraad aanpassen om tegenstanders te verzwakken en je vergoedingen te verhogen, en je hebt zelfs een 'cheat mode' waarin je elk gevecht met een druk op de knop kan overslaan.



Blijkbaar kun je je in beeldtaal ook verspreken...

Prima deal

Renowned Explorers kost twee tientjes op Steam en ik denk dat mensen met een hart voor (digitale) bordspellen en/of turn-based strategygames daar een prima deal mee krijgen.

Er zit ontiegelijk veel diepgang in, en als je de versimpelde standaard mode doorhebt, is er ook nog een mode met permadeath voor de echte diehards.

Laat je in het begin niet overrompelen door alle opties; deze game is het absoluut waard om uitgebreid verkend te worden...

SCORE 85

Ik kan tot mijn vreugde concluderen dat Renowned Explorers inderdaad net zo leuk is als het eruitziet. Makkelijker om op te pikken dan het lijkt, en met genoeg diepgang om lang leuk te blijven.

NINO



Elk potje wordt random gegenereerd en er zit genoeg diepgang in om uren zoet mee te zijn.

40+ UREN

12

BASICS

TURN-BASED STRATEGY
ABBEY GAMES
1 SPELER
OUT NOW

TONY HAWK'S PRO SKATER 5



Nino zijn favoriete gameserie maakt nog één keer zijn opwachting. De baardaap keek dan ook al weken uit naar THPS5. Inmiddels hebben we slachtofferhulp en de Stichting Nazorg voor 'm ingeschakeld.

THPS5 is de nieuwe game van Robomodo, de makers van Tony Hawk: Ride (2009), Tony Hawk: Shred (2010) en Tony Hawk's Pro Skater HD (2012). En geloof 't of niet: deze gasten hebben 't geflikt om een Tony Hawk game af te leveren die zelfs ik niet tof vind. Hoe ze het gedaan hebben – geen idee – maar THPS5 rammelt aan zo veel kanten dat het verbazingwekkend is dat deze game door alle kwaliteitscontroles is heen gekomen.

> **"Een ronduit tragisch einde voor deze legendarische franchise."**

Indie van een tientje

De problemen met THPS5 manifesteren zich in zo'n beetje alle aspecten van de game. Dat het spel grafisch ondermaats is, daar kunnen we kort over zijn; de game ziet eruit als een downloadable indie van een tientje. Toch waren die simpele graphics nog enigszins te accepteren geweest als de game vloeiend draaide, maar in de helft van de levels dropt de framerate onder de 30fps! Zo'n instabiele framerate is in een snelle game als Tony Hawk niet alleen vervelend voor je ogen, het heeft vergaande gevolgen voor de gameplay. Het gebeurde vaak dat ik een lange combo faalde doordat de game vanwege die haperende framerate onbestuurbaar werd, en gezien een hoop van de objectives in de game draaien om het halen van hoge scores, was de frustratie compleet.



Poeh, dat was kantje board.



Tony heeft z'n beste tijd gehad. Hij wordt door sommigen al 'een natte skate' genoemd...



Als een meisje een ollie doet, heet 't dan een snollie? En bij een dikkerd een bollie?

Sowieso heeft THPS5 een probleem met langere combo's. Doordat de game nogal buggy is, raak je de godganse tijd je streak kwijt: iets dat mij in oudere delen nooit overkwam.

Always online

THPS5 bevat geen lokale multiplayer, maar wel een soort Destiny-achtige 'always online ervaring', dus ook als je er voor kiest om een private match te starten.

Tijdens het skaten in de lege, slecht ontworpen, levels zie je andere spelers struggelen met de game. Dit zorgt er jammer genoeg voor dat het even duurt om een potje op te starten, maar de servers leken in ieder geval te werken in de week van de launch.

Je kan naadloos een potje King of the Hill of een score challenge starten en als je het zat bent, ga je zo verder met de singleplayer missies. Het is jammer dat de rest van de game zo brak is, want deze vorm van online multiplayer werkt perfect voor deze serie.

Schande

Als totaalpakket heeft THPS5 nét genoeg content. De line-up aan speelbare skaters is aan de magere kant, maar je kan je eigen poppetje bouwen uit vrij te spelen onderdelen (robotichamen, alienhoofden etc.) en dat werkt leuk. De game kent acht levels en hier is ruimte om je eigen skatepark te bouwen en online te delen.

Helaas kan alle content en customization in de wereld THPS5 niet redden. De game ziet er niet uit en de gameplay deugt voor geen meter. Het is een schande dat dit wanproduct voor zestig euro in de winkels ligt!

weetje • weetje

Ook nu zitten er weer bizarre hidden characters in deze game. In THPS5 is 't o.a. Lil Wayne die de verborgen skater speelt. Niet zo gek, want Weezy heeft een grote passie voor de skatesport en heeft een skatepark in zijn huis gebouwd. De rapper heeft zelfs een keer een indoor skatepark in Amsterdam Noord midden in de nacht laten openen, omdat hij per se een nachtelijk rondje wilde boarden.

SCORE 35

Tony Hawk speelt voor geen meter, ziet er niet uit en zit vol met bugs. Een ronduit tragisch einde voor deze legendarische franchise.

NINO



Niemand zal meer dan één uur nodig hebben om te beseffen dat THPS5 praktisch onspeelbaar is.

1 UUR

12

BASICS

SPORT / SKATE
ROBOMODO / DISRUPTIVE GAMES / ACTIVISION
1 - 20 SPELERS
OUT NOW VOOR PS4/XB1 | PS3/X360 13 NOVEMBER



WRC 5

Milestone is jarenlang verantwoordelijk geweest voor de WRC games, maar WRC 5 wordt gemaakt door Kylotonn Games. Florian checkt door het vizier van zijn helm of dit de serie ten goede is gekomen.



Een kleine twee maanden geleden heb ik in het Duitse Trier de WRC van dichtbij mogen meemaken, en daarnaast kon ik alvast snuffelen aan een vroege demo van WRC 5. Die speelsessie viel me niet tegen, maar nu ik de volledige game heb doorgespeeld, zijn er toch wel wat minpunten aan het licht gekomen.

Monotoon

Het eerste dat in WRC 5 opvalt, is de presentatie, of eigenlijk het ontbreken ervan. Geen gelikte intro, stoere filmpjes, flashy menu's, knallende muziek of fancy loading screens. Je krijgt niets, nada, niente, noppes, zip, zero... behalve een grijze achtergrond en een inwisselbare voice-over, die alles zaaddodend monotoon inspreekt.

Helemaal schrikken is het van de graphics. Ik heb zelfs effe gecheckt of ik de game niet per ongeluk in mijn PS3 had gestopt! De textures zijn basic, objecten in de verte zijn blurry en het lint waarmee de tracks zijn afgezet, bestaat bijna volledig uit pop-up. Zelfs de auto's lijken opgebouwd uit kartelranden en dat is wel effe andere koek dan we gewend zijn van games zoals Project Cars, DriveClub en Forza.

License Mode

De Career Mode is de main mode, en daarnaast kan je nog losse tournaments en time trails kiezen, plus een vrij standaard multiplayer.

In de Career Mode maak je een eigen character aan, waarmee je probeert de verschillende klassen van de WRC te masteren. Uiteraard begin je als groentje en klim je in ranking als je goed presteert.

Leuk detail is wel dat de game een License Mode heeft, waarin je moet proberen zo snel en stijlvol mogelijk een deel van een track te halen. Helaas heeft falen voor deze tests totaal geen consequenties, en kan je ze zelfs met een simpele druk op de knop compleet overslaan. Waar is de uitdaging/beloning?

"In plaats van overheerlijke chocoladesaus, krijg je vijf dagen oude jus over je ijs gegoten."

Physics

WRC 5 valt dus in veel opzichten nogal tegen, maar er is één vet aspect dat een heleboel goedmaakt en dat zijn de physics!

De developer die verantwoordelijk is voor de physics is zelf rallyrijder en weet daardoor exact hoe de auto's reageren op de verschillende ondergronden. Zelfs als je de game niet met stuur en pedalen speelt, voel je met de controller alsnog hoe de vier wielen onder je reet onafhankelijk van elkaar bewegen en in hoeverre je nog grip hebt. Vooral in de sneeuw glijden je banden alle kanten op en heb je al je skills nodig om de wagen niet vol tegen een boom te parkeren. De besturing en physics zijn geweldig!

Dat maakt WRC 5 lastig te beoordelen. Als het spel ook nog eens slechte gameplay had, was het simpelweg een shitty game geweest, maar juist het belangrijkste onderdeel is dik in orde. Dat maakt het des te spijtiger dat Kylotonn niet net zo veel aandacht aan de aankleding van de game heeft besteed.

BUGGY

Op de PS4 debug had ik last van vervelende bugs en grafische glitches, zoals het wegvallen van force feedback in mijn stuur, hit-detection problemen en bovenal het crashen van de game. Een day one patch is hard nodig!



Deze kop heb ik nog niet gezien in de krant n.a.v. die CO2 affaire: 'Golf van kritiek op VW.'



'EcoBoost'... daar zal dan ook wel een luchtje aan zitten.

REVIEW
PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE | PC | PS VITA

SCORE 75

WRC 5 is als een dame blanche, maar in plaats van overheerlijke chocoladesaus, krijg je vijf dagen oude jus van je schoonmoeders gehaktballen over je ijs gegoten.

FLORIAN



Na 25 uur ben je een volwaardige Colin McRae in de singleplayer mode en daarna hang je nog een paar uurtjes online de koning uit.

30 UREN

BASICS

RACEGAME
KYLOTONN / BIGBEN
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

THE LEGEND OF ZELDA TRI FORCE HEROES



REVIEW

3DS

Samenwerken komt ons mensen in vele situaties van pas. Bijvoorbeeld bij de voortplanting, het bouwen van een piramide of het verslaan van een monster met één groot oog. Dat laatste deed Jurjen trouwens niet in het echt maar in de nieuwste Zelda, waarin alles om samenwerken draait.

Er is weliswaar een éénspelerstand waarin je solo steeds tussen drie Links moet wisselen, maar Tri Force Heroes is overduidelijk gemaakt voor een trio. Met drie spelers samenwerken, dus. Online, via draadloze communicatie of download play. Werkt allemaal prima. Technisch gesproken, dan. Of de samenwerking een beetje lekker verloopt, hangt uiteraard van je medespelers af.

> **weetje • weetje**
> *Tri Force Heroes is niet de eerste Zelda waarin samenwerken centraal staat. In 2003 verscheen immers al Four Swords Adventures.*

Ik heb het met mijn drie kids (4, 7 en 8) geprobeerd, en dat was geen groot succes. Uiteindelijk hebben we de eerste wereld wel gehaald, maar dat was pas na heel veel schelden, uitleggen, klagen, smeken, ruziën, buitensluiten, huilen, verontschuldigen en goedmaken. Dat verslaan van dat monster met één oog, was het lastigst, omdat je daarvoor steeds in verschillende volgordes op elkaar schouders moest gaan staan. Dat op elkaars schouders staan is een centrale actie in het spel en een flushing disaster om dit in haastvragende situaties goed te coördineren... en nee dat ligt niet aan die kids van mij. Niet alléén.

Conflicten

Zelda Tri Force Heroes draait dan wel om samenwerken, maar hoe of met wie je het ook speelt, er ontstaan geheid conflicten. Stel je maar eens voor: je kunt elkaar optillen, en eenmaal opgetild kun je niet 'afstappen' maar ben je overgeleverd aan de grillen van de tiller. Juist, dan lig je dus al snel in de lava.

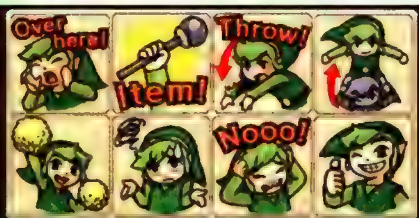


Triforce wil zoiets zeggen als 'de kracht van drie'. Het was dan ook geen toeval dat ik een leesbril met sterkte +3 nodig had om dit plaatje goed te kunnen bekijken.

> **"Eigenlijk miste ik gewoon het échte Zelda-gevoel. Of misschien is samenwerken gewoon niet zo aan mij besteed."**



Er zijn ook voorwerpen die conflicten in de hand werken, zoals boemerangs die niet alleen voorwerpen maar ook medespelers meeslepen. Per ongeluk of expres, daar ga je uiteraard mensen mee tergen. Dat je uiteindelijk tóch gaat samenwerken, komt doordat je anders gewoon niet verder komt. Je moet van die puzzels kraken waarin één speler op een tegel gaat staan die de deur opent voor de tweede speler, die vervolgens de derde speler op een randje met een sleutel moet gooien, dat soort werk.
Alle drie spelers delen dezelfde hartenmeter, dus als je zorgt dat een medespeler schade oploopt, moet je er zelf voor boeten.



Zo doet Link me denken aan m'n buurman die z'n hond uitlaat.

Dwazen

Online samenwerken met onbekenden verliep iets beter dan met mijn kids, maar ging ook niet zonder hindernissen. Voornaamste probleem is de zeer beperkte mogelijkheid tot communicatie, aangezien de communicatie uitsluitend via acht Link-emoticons werkt. Door daarop te tikken kun je bijvoorbeeld iemand roepen, aanmoedigen of, eh, bekritiseren. Maar dan moet die persoon natuurlijk wel aandacht schenken aan de plaatjes die bij hem in beeld verschijnen, en dat zal niet snel gebeuren zolang mensen als dwazen random op die emoticons blijven rammen.
Met een dergelijke beperkte communicatie was er in het oude Egypte in elk geval nooit een piramide gebouwd.

Gemist

Het spel zit verder prima in elkaar met voortreffelijke muziek, ruim dertig gevarieerde gebieden, de mogelijkheid eigenschappen te versterken met nieuwe kostuums, een paar nieuwe wapens/voorwerpen (al lijken die wel erg op wapens/voorwerpen uit eerdere Zelda games) en leuke samenwerkpuzzels.
Maar ik heb ook wel wat dingen gemist.
Ik miste onder andere een open wereld om te verkennen, de vrijheid mijn eigen weg te gaan, de ontwikkeling van mijn held en zijn vermogens en betrokkenheid bij een groots verhaal en hoger doel.
Eigenlijk miste ik gewoon het échte Zelda-gevoel. Of misschien is samenwerken gewoon niet zo aan mij besteed.

> **weetje • weetje**
> *Gek genoeg komt prinses Zelda (behalve haar jurk) helemaal niet voor in dit spel. Het verhaal gaat dit keer over ene Princess Frill die van een heks een lelijke jurk moet dragen of zoiets. Eigenlijk is het verhaal gewoon kut.*

SCORE 75

Dit is een behoorlijk goede Zelda, zeker als je van samenwerken met andere spelers houdt. Is dat niet zo je ding, dan kun je deze beter overslaan.

JURJEN



Als je medespelers meewerken, moet je de 32 landjes in zo'n zestien uur kunnen voltooien. Waarschijnlijk gaat het langer duren.

16 UREN

7

BASICS

CO-OP ACTION-ADVENTURE
NINTENDO EPD / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



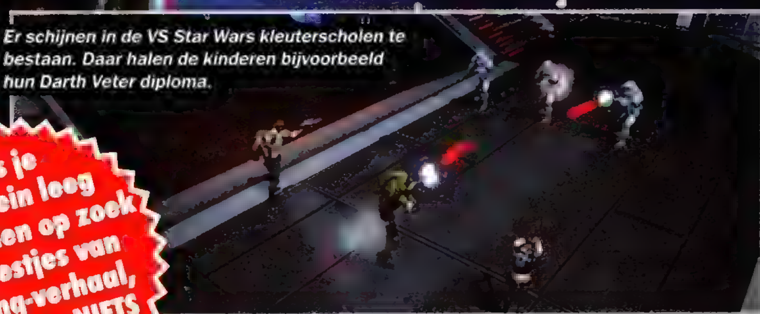
STAR WARS: UPRISING



De grootste gebeurtenis van dit jaar is niet de release van Fallout 4 en zelfs niet de trouwerij van je oom met je moeder. Nee, dat is 16 december, als Star Wars: The Force Awakens in de bios arriveert. Wouter hoopt dat z'n hypuh aanzwelt met Star Wars: Uprising.

Prijs €0,00


Als ze die dooie op dat hete rooster leggen, kun je na een tijdje echt spreken van The Dark side.


Er schijnen in de VS Star Wars kleuterscholen te bestaan. Daar halen de kinderen bijvoorbeeld hun Darth Veter diploma.

Hoewel ik geen groot fan ben van J.J. Abrams z'n films (Star Trek, M:I 2, Super 8: allemaal vermakelijk, niet briljant) houden zich behalve deze regisseur genoeg creatieve bazen bezig met Star Wars: The Force Awakens zodat weinig in de weg staat van een fantastisch zevende deel in deze scifi saga.

Ik ben dan ook gehyped als een malle, volg alles omtrent de sterrenoorlogen op de voet en heb zelfs al een doosje The Force Awakens LEGO aangeschaft (Rey's Speeder, in het geval je het je afvroeg). Maar ondanks dat Disney zo'n beetje driekwart van het expanded universum dood heeft verklaard en de merchandise wat nauwgezetter in de gaten houdt dan in de tijden van George Lucas, komt er nog steeds genoeg poep uit in het teken van Star Wars. Dit is een waarschuwing.

> **weetje • weetje**
> *Op onze site over films en series, Filmfan.nl, is het elke vrijdag Filmfans Force Vrijdag. Check het voor al het hete nieuws over Star Wars.*

Kabamski!

Ontwikkelaar Kabam heeft al een shitload aan gratis games op iOS gedumpt, waarbij ze licenties gebruiken die variëren van The Hunger Games en Fast & Furious tot aan Marvel en Lord of the Rings. De nasty gelduitkloptechnieken hebben ze daar dan ook prima onder de knie, maar een verhaal vertellen? Ja, dat heeft geen hol te maken met eurotekens, eentjes en nulletjes, dus daar heeft Kabam kaas, mosterd noch pistolet van gegeten.

"Als je m'n brein leeg zou lepelen op zoek naar restjes van Uprising-verhaal, dan had je NIETS te eten."

Maar fuck dat, want er is nog niemand op deze aarde geweest die een gratis game ging spelen om eens te genieten van een goed verhaal, hoewel het natuurlijk wel doodzonde is dat je niet maximaal gebruik maakt van een eindeloos potentievolle franchise als Star Wars. Hoe dan ook; als je m'n brein leeg zou lepelen op zoek naar restjes van Uprising-verhaal, dan had je NIETS te eten. En nee, dat ligt niet aan m'n brein. -_-

Volgeblaft met loot

Sure, je voelt je best een beetje verslaafd tijdens het spelen van Uprising, omdat je scherm nou eenmaal volgeblaft wordt met upgradable loot en andere beloningen. Wij zijn daar gevoelig voor, toch? Ik in ieder geval wel. Maar hoe fijn en variabel de buit ook mag zijn, als je het eigenlijk niet nodig hebt omdat de gameplay nooit moeilijk genoeg wordt, dan is het allemaal een beetje, tja... leeg en nutteloos, nietwaar?

Niet dat er veel mis is met de gameplay (vrij klassiek Diablo-stijl en dankzij de upgradable skills redelijk fris blijvend), maar je zult nooit genoeg uitgedaagd worden (behalve bij een enkele eindbaas) om daadwerkelijk voluit van alle skills gebruik te maken. Dus is Uprising een beetje de Hayden Christensen onder de gratis Star Wars games. Nee, hier gaat mijn snaak niet echt van uprisen...

> **weetje • weetje**
> *Als Jan deze review had geschreven, dan had hij 'zingers' zoals 'de kwaliteit van deze game is niet bepaald Uprising' en 'dit is de Jar Jar onder de gratis Star Wars games' erin gestopt. Ik doe dat niet.*


Wouter heeft enorme honger naar die nieuwe Star Wars film. Dat zou je Star trek kunnen noemen...

SCORE 62

Star Wars: Uprising ligt op het randje van een schaamteloos, commercieel wanproduct. Toch is het een aardige Diablo kloon geworden die, door een compleet gebrek aan uitdaging, helaas al snel je oogleden zwaar zullen maken. Zzzzztar Warzzzzz...

WOUTER



Het duurt minstens vier uur voordat je beseft hoe fucking repetitief dit spel is.

5 UREN

3

BASICS
- DIABLO KLOON
- KABAM
- IPAD
- 1 SPELER

OOK GESPEELD

OMDAT GELUK SOMS IN EEN KLEIN GAMEPJE ZIT

MAAK JE BROERTJE VERSLAAFD

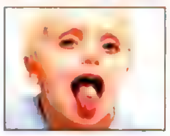


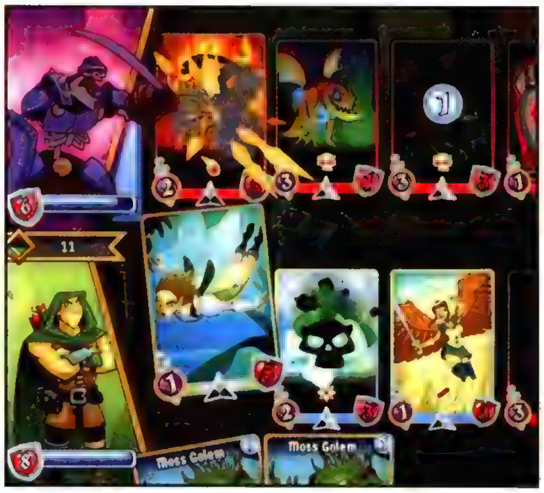
Titel: Spellstone
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis

Spellstone... mmm, dat klinkt een beetje als Hearthstone. En jawel hoor, ook Spellstone is een digitaal kaartspel met een fantasy thema. Door **de Gilles de Geus-achtige tekenstijl** oogt dit kaartspel echter wel wat kinderlijker... en dat blijkt het inhoudelijk ook te zijn.
In Spellstone leg je elke beurt een kaart tegenover die van de tegenstander. Op zo'n kaart staan icoontjes voor aanvalskracht, levensenergie, wachttijd en eventueel nog wat speciale krachten. Zodra de kaarten van je tegenstander zijn weggespeeld, wordt die tegenstander aangevallen, totdat hij/zij/het verslagen is.

Anders dan bij Hearthstone staan er geen speciale regels op de kaarten geschreven, **waardoor een hoop lol maar ook complexiteit uit het spel verdwijnt.** En dat laatste maakt Spellstone interessant voor kids, of andere mensen die de Engelse taal niet zo goed beheersen, maar toch het genot van strategische kaartgevechten, verzamelen en deck building willen beleven.
Omdat ik weet hoe verslavend dit soort spellen met - uiteraard - verleidelijke in app purchases kunnen zijn, is het ethisch wellicht niet helemaal okay om dit spel aan kinderen aan te bevelen. Maar weet je zeker dat je broertje niet het type is dat mama's creditcard meteen gaat leegslurpen, dan moet je 'm dit maar eens laten spelen.

OORDEEL:





BIOSCHOCK MEETS DEAD SPACE ON A BUDGET



Titel: SOMA
Platform: PC / PS4
Prijs: € 27,99



Kijk nog eens naar de titel van dit stukje en laat de mogelijkheden goed tot je doordringen... Jaja, dat heeft nogal wat potentie, of niet? Maar misschien 'oversell' ik SOMA met deze combinatie van titels een beetje, want **zó goed is de game nou ook weer niet.**
Qua sfeer en verhaal weet het BioShock en Dead Space weliswaar redelijk bij te benen, maar wat betreft actie en horror strompelt het er mijlenver achteraan. Desalniettemin is SOMA een dappere poging van de makers van Penumbra om gamers danig te fascineren...

Je begint je reis in de Canadese stad Toronto, maar al gauw vindt er een complete verandering van setting plaats en dan begint het scifi avontuur pas echt.

SOMA is een mysterie dat je stukje bij beetje ontrafelt, terwijl je vooral bezig bent door middel van computerpanelen puzzels op te lossen (Dead Space) in een sfeervolle onderwaterwereld (BioShock). Het is bijzonder bevredigend om knoppen in te drukken, machinerie in werking te zetten en computers te doorzoeken terwijl de donkere, mysterieuze omgevingen en de vreemdsoortige, pratende robots steeds meer van hun geheimen beginnen bloot te geven.
Maar helaas, om het raadsel van SOMA te ontrafelen, zal je ook veel moeten zoeken, en laat dat nou net niet een van mijn hobby's zijn... Is het wel jouw hobby? Laat jij je vriendin op vrijdagavond je huissleutel verstoppen zodat je de hele zaterdagmiddag lekker kan zoeken? Nee, dat dacht ik al.



Een ander nadeel van SOMA vind ik dat het de chickenshits van deze wereld probeert bang te maken. Dit op de, wat mij betreft inmiddels een beetje goedkope, Outlast manier: je bent volledig weerloos en vijanden kunnen jou in één klap uitschakelen en met een tweede klap doden. Zaak is dus niet gespot te worden en om je tegenstanders heen te sluipen; en soms moet je routes uit je kop leren zodat je van ze weg kunt vluchten.
Fuck dat, ik hou daar niet van. Want mocht je deze baddies, net zoals ik, niet eng vinden, dan blijft er alleen maar frustratie over als je met ze geconfronteerd wordt. Wat mij betreft hadden ze de vijanden er dus volledig uitgesloopt, maar dan was de game meteen een heel stuk korter geweest. Bovendien zijn ze een wezenlijk deel van het plot, hoewel daar wel iets op te verzinnen was geweest. Maar nee, **chickenshit gameplay it is!**
Dus zal je SOMA vooral om de sfeer en het slimme verhaal een kans moeten geven en kan je het beter zien als een first-person adventure. Vandaar dat het ook een indie is met een bijpassend prijsje, want hadden we zestig euri willen neerkwakken voor een BioShock of een Dead Space zonder wapens, plasmids, powers en een upgrade-systeem?

SCORE 73

MENSELIJK MEESTERWERKJE

Titel: Undertale
Platform: PC
Prijs: € 9,99

Laat ik allereerst je interesse in Undertale eens tot het nulpunt reduceren. Undertale is een turn-based RPG met random gevechten en lelijk getekende personages in kale omgevingen.
Okeeeee, dan kan ik nu weer met het opbouwen van jouw interesse in het meesterwerkje Undertale beginnen. Want **een meesterwerkje is het**. Een heel menselijk meesterwerkje, zelfs.



Om te beginnen: Undertale **doet met z'n mix van fantasie en hedendaagse technologie sterk denken aan de ouwe Nintendo-RPG Earthbound.** Maar Undertale is korter. En gaat dieper.
Die gevechten zijn inderdaad random en turn-based, maar hebben daarnaast ook geinige QTE's en unieke aspecten. Er verschijnen in de vechtmenu's bijvoorbeeld opties om je tegenstanders niet aan te vallen, maar ze te aaien, te complimenteren of 'mercy' te tonen. Het is mogelijk de hele game te voltooien zonder ook maar iemand te doden. Aan de andere kant, als je iedereen die je tegenkomt wil doden, kan dat ook. Maar de consequenties zijn voor jou.

Undertale onthoudt wat je doet, om er later, op onverwachte momenten op terug te komen. Undertale doorbreekt de muur tussen spel en speler op manieren die je onmogelijk aan kunt zien komen, terwijl alles uiteindelijk toch ook wel weer logisch voortvloeit uit het vorige.
Undertale grossiert zo royaal in woordgrappen, lichtvoetige puzzels, bizarre situaties en melige humor, dat de diepere laag soms als een pijl in je hart aankomt.
Undertale gaat over een jongen die in een wereld belandt waar ze geen mensen kennen. En in de laag daaronder gaat Undertale juist over mensen, of eigenlijk over wat het betekent een mens te zijn.
Undertale is als een goed boek, of een goede serie. **Het laat je na het adembenemende slot als een ander mens achter.**
Hopelijk heb ik hiermee je interesse gewekt.

SCORE:



ZEKER GEEN OORWURM



Titel: Worms 4
Platform: iOS
Prijs: € 4,99

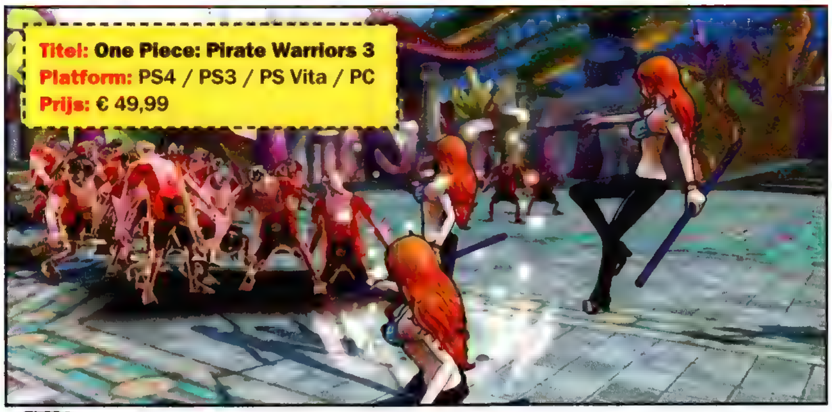
Worms... wie is er niet groot mee geworden? Het basisidee achter de serie blijft na al die jaren nog steeds erg vermakelijk. Cartoonesk ogende wormpjes nemen het tegen elkaar op in speelse omgevingen en proberen elkaar en de levels naar de Filistijnen te schieten. **Dat doe je nog altijd turn-based met een rijk arsenaal aan moves en kolderieke wapens.**

De gameplay is bekende kost, al is **deze versie wel duidelijk voor de tablets en mobiele telefoontjes gemaakt**. Zo zijn er meerdere chests te verdienen met upgrades (de wapens hebben nu meer dan honderd upgrades tot hun beschikking, waarmee je onder andere de impact kan vergroten), zijn er dagelijkse challenges en is de menustructuur free-to-play achtig. Gelukkig blijft de core gameplay in tact.
In totaal zijn er tachtig singleplayer missies beschikbaar in vijf verschillende locaties: Middle Turf, Candiville, Wacky-Habara, Tommorow Islands en de Fro Zone, die stuk voor stuk prachtig zijn vormgegeven. Daarnaast beschikt Worms 4 over een multiplayer modus, en wat is nou leuker dan het leger wormen van een van je vrienden in duizenden glibberige stukjes te laten exploderen? Precies.

OORDEEL:



PIRAATJES SLOPEN IN DE POPULAIRSTE MANGA VAN JAPAN



Titel: One Piece: Pirate Warriors 3
Platform: PS4 / PS3 / PS Vita / PC
Prijs: € 49,99

De afgelopen twaalf maanden heb ik op Musou-gebied Hyrule Warriors, Samurai Warriors 4, Dynasty Warriors 8: Empires én Bladestorm: Nightmare gespeeld, en dat was zelfs voor een echte fan van 't genre zoals ik iets te veel van 't goede.
Om die reden had ik dan ook bewust een Warriors zomerstop ingelast, dus het moment waarop One Piece: Pirate Warriors 3 op m'n deurmat dropte, was perfect, want ik was onderhand wel weer een beetje hongerig geworden naar die **even simpele als vernietigende combo's die dit soort games je laten uitvoeren.**

Om een lang verhaal kort te maken: dit is **de leukste Musou game sinds de eerder genoemde Zelda spin-off.**
Het extreem cartoony piratengeweld van One Piece leent zich perfect voor gameplay waarbij je - met personages die van rubber gemaakt zijn of met drie zwaarden tegelijk vechten - letterlijk meer dan drieduizend vijanden per level sloopt.
Maar wellicht het tofste aan dit derde deel (en waardoor het met kop en schouders boven de vorige twee games uitsteekt) is dat het qua verhaal behoorlijk allesomvattend is. De game gaat namelijk (weliswaar in sneltreinvaart) door de belangrijkste 'arcs' van de manga heen; vanaf het allereerste moment dat hoofdpersoon Luffy besluit om piratenkoning te worden, tot de huidige Dressrosa-verhaallijn.

Naast een extreem vermakelijke Musou spin-off, is Pirate Warriors 3 dus ook **een perfecte introductie voor One Piece-nieuwkomers.**
Het enige nadeel? Veel van de kleine veertig speelbare personages kun je alleen unlocken door extra modi te spelen zoals Dream Log, waarin het verhaal juist níet aan bod komt. Beetje jammer, maar gelukkig maakt de gameplay een hoop goed.

OORDEEL:



NOOIT MEER TERUG NAAR DE OUDE, LANGZAME, GRINDY DRAGON QUEST GAMES

Titel: Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below
Platform: PS4
Prijs: € 59,99

Wow, het gaat lekker met de Dynasty Warriors spin-offs, zowel qua kwantiteit als kwaliteit. Niet alleen mogen gamers aan de slag met het uitstekende en uiterst complete One Piece: Pirate Warriors 3 (zie vorige pagina) maar ook de eerste Dragon Quest die deze 'Musou'-formule hanteert ligt rond deze tijd in de winkels. En, ja, hij is minstens **net zo goed als z'n rum drinkende tegenhanger.**





Hoewel; die vergelijking gaat niet helemaal op, want Dragon Quest Heroes durft op vrij extreme wijze met de conventies van 't subgenre te breken. De meeste van dit soort Musou-titels bestaan immers voor negentig procent uit intense hack & slash gameplay en voor de rest uit kleine RPG-elementen die het geweld wat diepgang en variatie geven. **Heroes legt echter véél meer nadruk op het hele roleplaying gebeuren** (nog meer dan bijvoorbeeld Hyrule Warriors dat vorig jaar deed) en, verdorie, het werkt perfect.
Tussen elk level door even je gear upgraden, nieuwe eigenschappen kopen, sidequests aannemen en je immer groeiende party veranderen, is verslavend. Heel verslavend.

En ja, je leest het goed: net als in een 'echte' RPG heb je dus een party. Je bestuurt een hoofdpersonage, maar met L2 kun je in real-time schakelen tussen drie andere personages. Beste. Nieuwe. Toevoeging. Ooit. Ik wil deze functie in elke andere Musou-game! Combo's uitvoeren met m'n 'main', switchen naar koning Dirk voor z'n horizontale special attack, vervolgens Jessica kiezen om snel te healen, om uiteindelijk bij Terry te belanden om z'n schermvullende Coup De Grâce in te zetten... **Het voelt zo goed!**

Mede dankzij de prachtige, kleurrijke artstyle van Akira Toriyama (de tekenaar van Dragon Ball) ben ik zelden zo gehecht geraakt aan de speelbare personages in een Warriors-game als deze. De leek in dit genre kan in ieder geval geen betere introductie kiezen, mede dankzij die RPG-elementen.
Dragon Quest Heroes is minder 'puur' dan bijvoorbeeld een Pirate Warriors 3 (wie voornamelijk voor de actie speelt, kan dus beter One Piece kiezen) maar **qua productiewaarden en feelgood-punten is dit de leukste game die het subgenre tot nu toe te bieden heeft.**

SCORE
85

GANZENBORDEN ZONDER ROMMEL



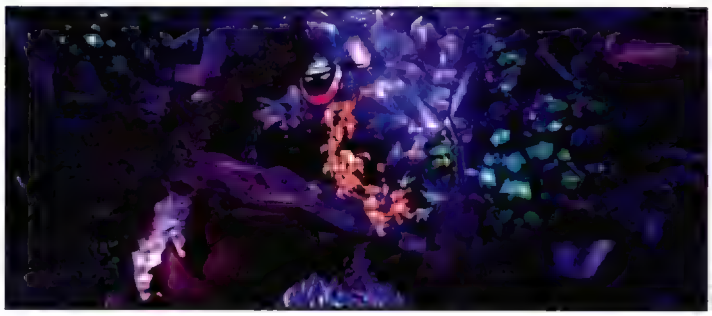
Titel: Armello
Platform: PC / PS4
Prijs: € 19,99

Ik ben geen fanatiek bordspellenspeler. [illegible] Armello, de eerste game van het Australische League of Geeks, lost een deel van die 'problemen' op. Armello draait om een koninkrijk dat wordt geplaagd door 'the rot', een duister goedje dat het land in zijn greep houdt. Jij moet als speler voorkomen dat de koning, die in het midden van het speelveld staat, wordt overgenomen door deze troep door hem te genezen of te verslaan.

De game kent ontiegelijk veel statistieken om in de gaten te houden en manieren om de tegenstand te overmeesteren. Je kan je fysieke kracht verbeteren door speelkaarten op jezelf toe te passen, en je kan weer andere speelkaarten op je tegenstander of op het speelveld toepassen om je vijanden te dwarsbomen.
Armello gaat ontiegelijk diep, maar speelt mede dankzij het prachtige stijltje, lekker weg. Tegen de A.I. wordt het na een tijdje saai, maar [illegible]

OORDEEL:





VLOEIEND VLIEGEN MET VISSEN

Titel: Lumini
Platform: PC
Prijs: € 9,99

Lumini is gemaakt door Speelbaars, een clubje studenten van de HKU Hilversum. En damn, die jongens en meiden hebben talent hoor!
Het mooie van Lumini is dat het op niks anders lijkt. Je bestuurt zwermen vliegende vissen (of zoiets) door betoverend mooie grottenstelsels en **geniet van de sfeer, de dynamische muziek en het vloeiende spelgevoel**, dit alles ongehinderd door uitleg, teksten of laadtijden. Het gaat om de flow.

Lumini is eigenlijk een soort tongzoenen, maar dan tussen je vingers en vliegende vissen. Voordat je denkt dat dit alleen maar zo'n kunstzinnige 'erlebnis' is in plaats van een echte game, wil ik je vertellen dat Lumini wel degelijk echte game-elementen heeft. Je moet bijvoorbeeld zoeken, verzamelen, een beetje puzzelen, vijanden verslaan en je behendigheid oefenen om je verschillend gekleurde vissenzwermen zo feilloos mogelijk naar het eind van de game te leiden.
Dat je dit eind al na twee uur bereikt hebt, klinkt op papier misschien als te kort voor de prijs, maar iedereen die Lumini daadwerkelijk heeft beleefd, weet: **dit is zeker een tientje waard.**
Voorafgaand aan een potje tongzoenen moet je er ook wel eens twee baco's ingieten, maar daar krijg je dan toch ook geen spijt van?

OORDEEL:





NO MORE TIGER



Titel: Rory McIlroy PGA Tour
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 59,99

Tiger Woods is en blijft een dwaas. De man had alles: geld om in te zwemmen, wereldfaam, een van de mooiste vrouwen op aarde (de Zweedse *zwijmel* Elin Nordegren) en twee bloedjes van kinderen. In 2009 kwam echter aan het licht dat Woods ongeveer 625 keer was vreemdgegaan.
Dat laat echter onverlet dat de man waanzinnig goed kon golfen en jarenlang het gezicht was van EA's PGA Tour golfgames. Dít is de eerste golfgame (na een jaar absentie in 2014) zonder Tiger Woods op de cover, maar met Rory McIlroy. Aan het talent van Rory ligt het niet, maar deze PGA-game is **een spuug in het gezicht van de fans.**
Het spel voelt als een uitgeklede versie van de game van twee jaar geleden. Er zijn simpelweg veel minder courses (bijna de helft), heel veel officiële spelers schitteren opeens door afwezigheid, waaronder vrouwen en legenden van vroeger, en zowel de carrière modus als de create-a-player modus zijn schandalig versimpeld. Het lijkt erop alsof het team dat op deze game zit net zo is uitgedund als de game zelf.

SCORE:



GEGARANDEERDE MOT MET JE LOVER



Titel: Lovers in a Dangerous Spacetime
Platform: PC / Xbox One
Prijs: € 14,99



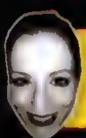
Gamers klagen regelmatig over de dood van lokale co-op. Waar men vroeger menig avondje sleet met splitscreen Halo, Golden Eye of THPS2, is het vandaag de dag treurig gesteld met de lokale bank-actie. Gelukkig is er nu Lovers in a Dangerous Spacetime, **een aandoenlijke indie game die gemaakt is voor co-op.**

In de game besturen je partner en jij allebei schattige ruimtemannetjes die samen opgesloten zitten in een gigantisch rondvliegend ruimteschip, waar van je verschillende onderdelen zoals turrets en schilden moet besturen om te overleven. Om de liefde in het universum te herstellen ga je op zoek naar ontvoerde konijntjes, terwijl je onderweg constant wordt aangevallen door allerlei aliens.
Als jij een van die mensen bent die lokale co-op mist, moet je LiaDS zeker een kans geven, want **als partygame is ie erg leuk.** Hij is helaas een beetje te eentonig en te frustrerend om aan te raden voor einzelgangers.

OORDEEL:



SPECIAAL VOOR DE TESO-VETERAAN



Titel: The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited – Imperial City DLC
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: 2500 Crowns, € 20,99 voor 3000 Crowns / gratis voor subscribers



Zo'n drie maanden na de release van The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited is de eerste DLC er al. En daar waar er in eerste instantie nog sprake was van mogelijke gratis content, moet je met het buy-to-play gaan van TESO met de Tamriel Unlimited-update, nu **toch wat Crowns aanschaffen om aan de slag te mogen met deze uitbreiding.**

De content van deze DLC staat in het teken van het kroonjuweel van Cyrodiil, de Imperial City. Deze stad is ingenomen door vijanden en het is aan de leden van de drie facties in TESO deze weer te heroveren. Dit doe je overigens, anders dan je wellicht zou vermoeden, grotendeels onder de stad, waar je **in een rioolstelsel naast duistere monsters ook leden van de andere allianties moet verslaan.** Jouw cluppie is namelijk niet de enige die de Imperial City in handen wil krijgen.

Voor de 2500 Crowns die je neerlegt voor de Imperial City DLC krijg je flink wat nieuwe content. In theorie een goede deal, maar in de praktijk hangt dat voornamelijk af van de manier waarop je The Elder Scrolls Online speelt. Voor de meer casual speler, die de level cap nog lang niet in zicht heeft en zich weinig bemoeit met de andere mensen in de game, biedt de Imperial City DLC weinig extra mogelijkheden. Want ondanks dat je deze nieuwe content op level tien al kunt starten, is het **als solospeler met een laag level eigenlijk niet te doen.** De quests zijn erg pittig, de queues lang, en waarschijnlijk zit je daar dan helemaal niet op te wachten.

Ben je echter een veteraan die alle eerdere content reeds doorlopen heeft en barst van de matties? Tja, dan is Imperial City de perfecte DLC voor je. Naast het eerder genoemde en vrij uitgebreide PvP-element kun je je doorgewinterde hart bijvoorbeeld ophalen aan twee nieuwe dungeons, en kun je met de nieuwe currency de meest verse, shiny gear scoren. In dat geval biedt deze uitbreiding je **gegarandeerd tientallen uren aan hardcore vermaak.**
Het is fijn dat je als TESO-speler zo vlak na de release van Tamriel Unlimited de keuze hebt om wat nieuwe content te scoren. Of je dat daadwerkelijk zou moeten doen, is een vraag die je moet laten afhangen van de manier waarop je de game tot dusver hebt gespeeld of wil gaan spelen.

SCORE 70

PULARIA

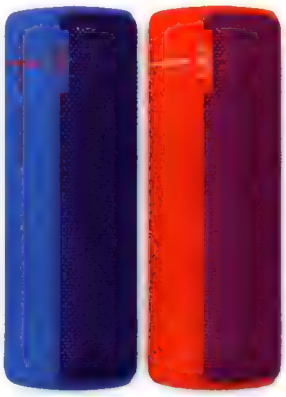
Het is weer najaar en dat betekent veel vette gamereleases, maar Logitech kan er ook wat van. De Zwitsers bestookten ons deze maand met een keur aan nieuwe hardware en gadgets.

LOGITECH / ULTIMATE EARS

UE BOOM 2

De draadloze bluetooth speakers van Ultimate Ears (een apart muziekmerk van Logitech) zijn inmiddels behoorlijk ingeburgerd. Met de name de UE BOOM type boxen zijn de ideale reispartner om muziek onderweg, op vakantie of buiten in een park te beluisteren. Je hebt natuurlijk nog zijn kleine broertje, de MINI BOOM en grote broer de MEGABOOM, maar de UE BOOM zelf heeft nu ook een opvolger gekregen: de UE BOOM 2.

Hij ziet er eigenlijk nog precies hetzelfde uit, en komt nog steeds in een keur aan felle en gewaagde kleuren (daar moet je van houden en anders kies je voor veilig zwart/Phantom) maar hij is wel degelijk op meerdere punten verbeterd.



De UE BOOM 2 levert namelijk geluid dat 25 procent harder is, beschikt daarnaast over een groter draadloos bereik (maar liefst dertig meter) en hij is nog beter waterproof geworden. De speaker heeft een accu die een ruime vijftien uur meegaat en beschikt daarnaast over het 'nieuwe tap-control' waardoor je nummers kunt overslaan, zonder je telefoon in je hand te hoeven hebben.

De UE BOOM 2 is beschikbaar in zes kleuren, namelijk Cherrybomb, Yeti, Phantom, GreenMachine, Tropical en BrainFreeze.

Gewoon een heel geil en krachtig speakertje.

€ 199,00 ★★★★☆

LOGITECH

G633 ARTEMIS SPECTRUM GAMING HEADSET

Logitech heeft twee nieuwe gaming headsets op de markt gebracht: de Logitech G933 Artemis Spectrum Wireless Gaming Headset en de Logitech G633 Artemis Spectrum Gaming Headset.

De nieuwe headphones zijn voorzien van onder andere Pro-G audio drivers, waar, aldus het bijgeleverde persbericht, intussen patent op is aangevraagd. Wij stoeiden met de bedrade versie, de G633, die ondanks zijn robuuste look en stoere uitstraling toch zeer comfortabel zit. De G633 komt met twee kabels en is voorzien van een USB-aansluiting en een analoge input die het geluid van maximaal twee apparaten verbindt en mengt. Je kunt deze koptelefoon dus eenvoudig aansluiten op je telefoon, console of PC.



Of die Pro-G drivers nu zo nieuw en speciaal zijn als Logitech ons wil doen geloven, is de vraag, maar feit blijft dat het geluid in alle opzichten prima is. Ook tijdens chatten blijft de kwaliteit hoogstaand.

De makkelijk te bereiken programmeerbare knoppen en de funky in te stellen kleurtjes maken het helemaal af.

€ 169,00 ★★★★☆

LOGITECH

DE LOGI BLOK PROTECTIVE KEYBOARD CASE



Afgelopen zomer kwam Logitech met een nieuw logo en een nieuw label: Logi. Wat daar precies allemaal onder gaat vallen, wisten we toen nog niet, maar het lijkt vooral om lifestyle gadgets te gaan; zoals de nieuwe BLOK-lijn van beschermende hoezen voor je iPad.

Er zijn er drie en wij hebben maar meteen de duurste gepakt (zo zijn we dan ook wel weer). Dit is een hoes en keyboard ineen en dat is natuurlijk erg handig als je veel tikt op je tablet. De hoes heeft een stevige standaard ingebouwd waardoor je 'm makkelijk neerzet. Het toetsenbord kan met een magneet worden vastgemaakt en wordt via bluetooth verbonden met je iPad. Wil je even 'toetsenbordloos' dan haal je die er snel en simpel weer af.

Het toetsenbord werkt erg fijn, voelt natuurlijk aan en bevat alle toetsen die je nodig hebt. Er zit geen trackpad op het keyboard en dat is effe wennen, maar niet onoverkomelijk.

Grootste nadeel aan deze versie is dat ie erg zwaar is, om niet te zeggen lomp, en dat is bij de andere twee BLOK-cases niet zo. Ook is ie wat ons betreft aan de prijzige kant.

€129,00 ★★★☆☆

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Het begint met drie douchende mannen, maar verzandt al snel in...?**
- A) Een soort bizarre paddotrip
- B) Een wedstrijdje wie de grootste heeft
- C) Een gemeen spelletje anusharentrekken

2 **Graddus staat bij PU bekend als...?**
- A) De wansmaakman
- B) De vuilnisman
- C) Een ongelooflijk incompetente eikel met een raar kapsel en een veel te grote mond

3 **Wat is de grootste gebeurtenis van het jaar?**
- A) De bekering van Geert Wilders tot de Islam
- B) De film Star Wars: The Force Awakens
- C) Het homohuwelijk van Arie Boomsma

4 **Wanneer heb je liever een zweihänder in je klauwen dan een balpennetje?**
- A) Als je Vladimir Poetin gaat interviewen
- B) Als je het moet opnemen tegen gigantische draken
- C) Als je op visite gaat bij je schoonmoeder

5 **Waarmee scheldt 'scheids' Graddus 'scheids' Tjeerd uit?**
- A) Makkelie wannabe
- B) Braamhaar klapsigaar
- C) Gözübüyük schijtebroek

6 **Waar snuffelt Jurjen genietend doorheen?**
- A) Een setje Hearthstone kaarten
- B) Gebruikte slipjes van Japanse schoolmeisjes
- C) Z'n verzameling gedroogde uitwerpselen van bekende Assenaren

DIT kun *jij* winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION + T-SHIRT

PRIJSVRAAG FEATURE

PU 264 LIGT 17 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

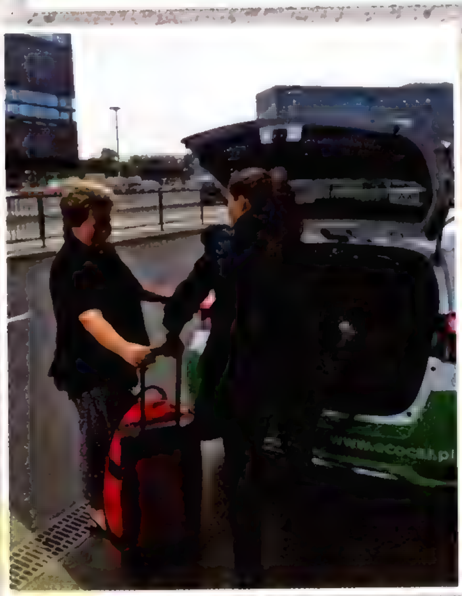
- VECHTEN JURJEN T. EN NINO VOOR EEN JUISTE ZAAK.
- REIZEN WE NAAR DE STERREN MET STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID.
- TREDEN WE IN DE VOETSPOREN VAN MASTER CHIEF.
- MAAKT TJEERD IN LONDEN JACHT OP TERRORISTEN.
- ONTMOET WOUTER DE GROOTSTE SID MEIER FANS IN BALTIMORE.
- BESPREEKT JURJEN B. ZIJN VREEMDE LEVEN.
- EN HEBBEN WE EEN HELE DIKKE FALLOUT 4 SPECIAL VOOR JE!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

AFZEIKERDS

Tjeerd en Graddus zitten elkaar altijd af te zeiken als het om voetbal gaat, en ook in dit nummer was het weer raak. Je kunt je haast niet voorstellen dat die twee regelmatig een balletje met elkaar trappen... in hetzelfde team! Gelukkig is Graddus keeper en Tjeerd spits, dus ze komen elkaar in het veld zelden tegen, maar als ze verloren hebben, is 't altijd hetzelfde liedje: Graddus: "we scoren te weinig." Tjeerd: "we krijgen te veel doelpunten tegen."
Dat die twee privé dikke vrienden zijn, daar snappen wij geen bal van.





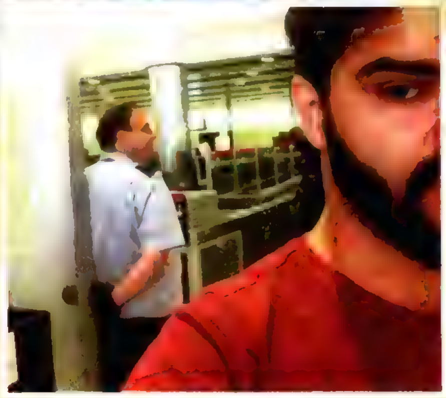
TEGENPOOL

Vrouwenrechten en 'gender equality' zijn hete onderwerpen, ook in de wereld van games en hier op de redactie. Maar Wouter ontdekte dat ze in Polen wat dat betreft mijlenver op de rest van de wereld voorlopen, want daar had hij voor het eerst in z'n leven een vrouwelijke taxichauffeur! En geloof ons, Wouter heeft nogal wat taxiritjes gemaakt. Dat z'n chauffeuse een ronduit afgrijselijke muzieksmaak had (extreme 80's-foutheid zoals C.C. Catch en Modern Talking - durf het maar te Googlen), dat vergeven we deze moderne Dolle Mina maar even; Polen kan natuurlijk niet op élk vlak vooruit lopen.

SMELTEND ICE

PU-lezers die regelmatig game-events bezoeken, zullen Leon Winkler - de schrijver van onze Kulum deze maand - misschien wel eens gezien hebben toen hij nog voor Ubisoft Nederland werkte, maar het zou ook zomaar kunnen dat je Leon nog kent van de tijd dat hij producer/host was van het tv-programma Urban LifeStyle voor The Box/MTV. Een paar foto's die hij ons opstuurde, stamden dan ook uit die MTV-tijd, en één daarvan wilden we jullie niet onthouden.
Rechts Leon, in het midden de man die jullie vermoedelijk herkennen als IceT en links een dame die alles in huis heeft om Ice te laten smelten...





IN JE SCHIP-HOL

Het overkomt Samuel wel vaker dat ie er wordt uitgepikt op een vliegveld. Tja, met zo'n baardje en een niet helemaal westers uiterlijk ben je nog wel eens de lul, hoe onterecht ook.
Je doet er helaas weinig tegen, alleen maakt Sam er een gewoonte van stiekem een fotootje te nemen van elke eikel die 't op hem gemunt had, zeker als de fouillering zo uitgebreid is geweest dat het in een aparte ruimte moest plaatsvinden. Gelukkig had die gast wel warme handschoenen aan...

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



POSEUR VAN DE MAAND

Het wordt voor Jan steeds moeilijker om nog enige uitdaging te vinden in de strijd om de titel 'Poseur van de Maand'. Welke foto hij ook instuurt, de overwinning is een zekerheidje, met als climax zijn zege enkele maanden geleden met een foto waar hij zelfs niet eens op stond!

Toch lukt 't hem weer om ook deze maand een nieuwe invalshoek te vinden; namelijk de zogenaamde 'Jekyll and Hyde duopose' (alleen voor gevorderden - don't try this at home). Links zien wij Jan gedistingeerd, gecontroleerd en zelfbewust. En net als je denkt: 'hé, wat is dat voor object daar links op dat bureau?' toont Jan rechts, met datzelfde object, ineens een heel ander gezicht, dat bol staat van agressie, woede en wraakzucht.

Dat Jan een poseur is van de buitencategorie wisten we al lang natuurlijk, maar met deze proeve van bekwaamheid liet hij zelfs ons ademloos achter.





FISH AND CHIPS IN URK

In het kader van onze Assassin's Creed coverview hielden we een fish and chips eetwedstrijd tussen PU en InsideGamer in Urk. Daar kunnen we een heleboel over zeggen, maar soms zegt één infantiele foto meer dan duizend woorden...

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Dragon Quest Heroes stond oorspronkelijk op een hele pagina ingedeeld, maar moest op 't laatst plaatsmaken voor een andere game... toen had Ed dit bijschrift echter al gemaakt.




msi
NIEUW
20% PLUS VS. 4720HQ
Super RAID 4 PCI-E Gen.3 SSD 3300MB/s
SSD 500MB/s 2.5"Gen3 SSD
SSD 250MB/s 2.5"Gen2 SSD
185MB/s 2.5"HDD RAID
Super RAID 4
SABRE HiFi ESS Hi-Res Audio
Vanaf €2599,-
THE SKY'S THE LIMIT
WORLD'S FIRST
'S WERELDS SNELSTE GAMING NOTEBOOKS
MET DE NIEUWSTE INTEL® Core™ i7 6820HK /6700HQ PROCESSOR.
GAMING G SERIES
WINDOWS 10 HOME
NVIDIA GTX 960/970/980M | SUPER RAID 4 | PCI-E GEN.3 SSD | SABRE HiFi
KILLER DOUBLE SHOT PRO WITH SHIELD | SUPER PORT | DDR4-2133 | USB3.1
intel CORE i7 inside
INTEL INSIDE®. EXTRAORDINARY PERFORMANCE OUTSIDE.
GAMING.MSI.COM

FRAMEDROP

- JORDI PETERS -



LEGENDARISCHE INGAME OORLOGSCHEPEN



BISMARCK

Type: Battleship

De Bismarck was uitgerust met 38cm guns, sterke secundaire wapens en zware anti-aircraft guns en daarmee ontworpen voor semikorte afstandsgevechten in de Noord-Atlantische zee. Helaas was een welgemikt torpedoschot van de Deense Koninklijke Marine in de Straat van Denemarken genoeg om het schip zo ernstig te beschadigen dat het weinig meer klaarspeelde [hoezo helaas, Jan? Dit was een Duits schip! - Ed].



ESSEX

Type: Carrier

De Amerikaanse Essex-klasse was het paradepaardje van de Amerikaanse vloot tijdens de Central Pacific gevechten en werd ook nog gebruikt tijdens de Vietnamoorlog. Deze vliegdekschepen konden een kleine honderd(!) vliegtuigen tegelijkertijd verplaatsen.



YAMATO

Type: Battleship

Een van de allergrootste oorlogsschepen uit de twintigste eeuwse naval warfare. Uitgerust met hele dikke 46cm mainguns, 263 meter lang en 20.000 ton zwaarder dan haar Amerikaanse tegenhanger. Voor Japan moest dit schip een beslissende rol gaan spelen tegen de Amerikaanse vloot. Echter, tijdens de allesbepalende Battle of Midway was de strijd al beslecht voordat de Yamato ook maar in de buurt kon komen.

WoWs spelers goed samenwerken. Daar ligt ook veel meer de kracht deze keer.
Bij World of Tanks en World of Warplanes kon je ook samenwerken, en kreeg je er meer credits en XP voor, maar in de praktijk gingen veel spelers toch voor eigen glorie.
In WoWs is die samenwerking echter veel meer een ding; met name door goed samenwerken, kun je opereren als een dodelijke Armada. Ga maar eens met een paar Destroyers op pad richting twee overgebleven schepen; je ruikt het angstzweet bij de vijand op kilometers afstand. Doordat de vier klassen zo verschillend zijn, moet je ook wel samenwerken, want als je het niet doet, slaap je veel sneller met de vissen dan je lief is.



Blijven schaven

Als je tot nu toe sceptisch was over Wargaming games in het bijzonder of free-to-play in het algemeen, dan gaat World of Warships je absoluut van dat onbehaaglijke gevoel afhelpen. Naval Warfare kwam niet eerder zo gedetailleerd en authentiek in beeld.
Wel duurt het levellen erg lang. Progressie gaat traag en ook tijdens de potjes zelf duurt het wel effe voordat je in de actie zit. Het is dus veel minder pats-boem-klaar dan bij World of Tanks. Daarnaast is het rookgordijn van de Destroyer een klein tikje overpowered wat mij betreft. En ja, her en der kwam ik een paar grafische schoonheidsfoutjes tegen, maar die zullen ongetwijfeld gepatched worden.
Wargaming blijft haar games namelijk tot in lengte van dagen ondersteunen en deze release is pas het begin. Naast voortdurend schaven aan de game, komen er heel veel nieuwe boten en maps bij de komende maanden. Maar ook nu al heb je meer dan genoeg content, en de verschillende klassen en tactieken zorgen ervoor dat je steeds opnieuw kunt blijven spelen.
Ik wens WoWs dan ook een behouden vaart! ✪



weetje • weetje
Van blueprint naar ingame bootmodel in WoWs kostte ongeveer zeven maanden.

weetje • weetje
De game kent meer dan tachtig verschillende oorlogsschepen om mee te varen en te vechten.

SCORE 82

World of Warships maakt naval battles met één nietsontziende torpedo-inslag sexy én verslavend. Je zal jezelf steeds vaker ongemerkt 'duizend bommen en granaten, nog één potje dan' horen mompelen. En het is nog gratis ook. Op een goede manier.

JAN



Dit bootochtje kan wel eens maanden gaan duren. Eerst langs Japan en Amerika, maar Engeland, Rusland en Duitsland liggen ook nog op de route.

100+ UREN

7

BASICS

NAVAL BATTLE GAME
LESTA STUDIO / WARGAMING
1 SPELER + ONLINE
OUT NOW



Het lijkt me heel beangstigend om in oorlogstijden op zee te zitten. Je schip zal maar zinken. Ik zit al in de zenuwen omdat door de crisis m'n huis onder water staat.



Snel, lomp, zwaar, sneaky

Ik vond de **Carrier** de lastigste klasse, al heeft hij een unieke uitgangspositie. Als Carrier heb je namelijk de beschikking over vliegtuigen: Dive Bombers, Fighter Planes en Torpedo Bombers (die laatste zijn ideaal voor verrassingsaanvallen via de flanken). Als je de verschillende vliegtuigen goed in je vingers hebt, vormen Carriers perfecte oorlogsboten die op guerrilla-achtige wijze toeslaan.
De **Cruiser** daarentegen is een allround oorlogschip dat snel is, redelijk wat vuurkracht aan boord heeft en de meest wendbare is van de Warships. Het zijn handige schepen om te scouten en ondersteunende taken uit te voeren, en sommige typen kunnen gebruik maken van torpedo's. Daarnaast zijn ze uitgerust met krachtige kanonnen en anti-aircraft guns waardoor ze heel goed Destroyers kunnen... uuuh... 'destroyen'. Bij een tegenaanval met torpedo's zijn ze bovendien snel genoeg om deze te ontwijken.
Nu we het toch over torpedo's hebben; als dat je ding is, ga dan voor de **Destroyer** klasse. Destroyers zijn eveneens lekker snel en wendbaar, maar ook kwetsbaar. Dodelijk zijn ze echter ook, want soms is één goed geplaatste torpedoaanval genoeg om een vijandelijk schip te laten zinken, of dat nu een Cruiser, Carrier of Battleship is. Erg leuk is bovendien de mogelijkheid om een rookgordijn op te werpen, letterlijk. Zo kun je bevriende schepen soort van cloaken en de tegenpartij onzeker maken over wat zich nou achter de dikke rookpluimen bevindt.

"Echt, die gasten van Wargaming hebben hun huiswerk tot in de puntjes gedaan."

Tot slot zijn er de grote, logge maar zeer goed bepantserde en zwaarbewapende **Battleships**. Ze kunnen ondanks hun omvang flink doorpakken als ze eenmaal op stoom liggen. Een snelle ontwijkmanoeuvre is er echter niet bij. Battleships kunnen heel wat schade pakken dankzij hun armor en ze hebben de grootste, dikste, vetste guns van allemaal. Als je eenmaal in de vuurlinie van een Battleship ligt, kun je als bemanningslid van een kleiner bootje maar het beste je zwemspullen opzoeken.

Motherfuckers

Hoe hoger je in de Tiers stijgt, hoe meer je kunt onderzoeken in de haven en hoe meer extra vaardigheden en skills je aan je kapitein en je schip kunt toebedelen. En naarmate je verder komt, komen er ook weer zwaardere schepen vrij.
Hoewel de vier klassen en hun Tiers al genoeg diversiteit opleveren, speelt ook de natie waar je voor kiest een rol. Zo is de bepantsering van een Japans Battleship weer net effe anders dan dat van een Amerikaanse. Echt, die gasten van Wargaming hebben hun huiswerk tot in de puntjes gedaan.
Als je eenmaal lekker aan het spelen bent, zal je al snel een voorkeur krijgen voor bepaalde schepen, en voor een bepaalde natie. Spelen met een hogere Tier is dan ook niet per se leuker. Het kan namelijk prima zijn dat je aan een bepaald Tier 4 of 5 schip verknocht raakt, al zijn de grote motherfuckers van de hogere Tiers wel echt een feest om de zeven zeeën mee te bevaren.

Dodelijke armada

Mijn ervaring tot nu toe, en dat vind ik echt een grote plus, is dat ik het idee heb dat

weetje • weetje
Aan World of Warships is meer dan vier jaar gewerkt door een team van 260 man.

MIJN JONGENSDROOM KOMT UIT

Als klein mannetje speelde ik op druilerige zondagmiddagen regelmatig een ouderwets potje Zeeslag. Ik vond dat echt een supervet bordspel. Ik zag de schepen in mijn fantasie letterlijk vergaan bij een geslaagde aanval, vierde vervolgens mijn triomf met een dansje rond de eettafel en lachte mijn tegenstander keihard in zijn gezicht uit. Arme pa.
World of Warships is voor mij een jongensdroom die uitkomt. Ik hoef de epische explosies er niet langer meer bij te fantaseren, die zitten er al in overvloede in.
Gelukkig is dat lang niet het enige wat WoWs goed doet. Want jongens, wat gaan bootfanaten een harde plasser krijgen van al die schepen die tot in detail in de game verwerkt zijn.
En dan heb ik het nog niet eens gehad over de handling. De gameplay in WoWs is zo fantastisch 'traag' dat het woord spanning een geheel nieuwe betekenis krijgt. Hier ga ik thuis nog heel wat tergend spannende uurtjes in steken.

ARSHIPS







dat er geknokt moet worden, zulke fraaie Instagram momentjes komen er voorbij.

Steen – Papier – Schaar

Toch moet er natuurlijk meedogenloos geknokt worden; en die battles zijn soms nagelbijtend spannend, bij vlagen frustrerend en af en toe euforisch bevredigend.

Je doet er verstandig aan je te specialiseren in een of twee classes. Althans, dat is wat mij het best beviel. Ik heb me, na eerst wat met de Cruisers gestoeid te hebben, voornamelijk gefocust op Destroyers en Battleships met slechts af en toe een uitstapje naar een (Aircraft) Carrier en zo nu en dan weer effe een Cruiser. Je zult sowieso met een Cruiser moeten beginnen, want de eerste Destroyer komt pas bij Tier 2 beschikbaar, de Battleship bij Tier 3 en de Aircraft Carrier bij Tier 4.

Alle scheepsklassen hebben hun plus- en minpunten en WoWs maakt dankbaar gebruik van het bekende steen-papier-schaar principe. Battleships zijn goed tegen Cruisers, Cruisers pakken Destroyers aan en Destroyers zijn weer goed tegen Battleships.

In het midden van deze drijvende gevarendriehoek manoeuvreren de Carriers zich sneaky tussen de linies. Deze vliegdekschepen gedragen zich weer heel anders, want je bestuurt ze grotendeels alsof je een RTS speelt, met een tactische map waarbij je de zee van bovenaf bekijkt.



Raadseltje: Dit wapen richt zich specifiek op jonge jongetjes.

Een torpedofiel.



PU.TV IN SINT PETERSBURG

Wat zeg je? Heb je ons legendarische tripverslag bij Lesta Studios in Sint Petersburg nog niet gezien? Ga je eerst schamen, en kijk dan snel de volgende twee items: PU.nl/Warhips1 en PU.nl/Warships2

tipje • tipje

Carriers kun je het best aan de randen van de map positioneren, want als vijandelijke schepen te dichtbij komen (met name Destroyers), dan ben je als een deadline ontduikende freelancer met Ed hijgend in je nek: kansloos.

WORLD OF W

Na knallen op de grond (World of Tanks) en in de lucht (World of Warplanes) is het nu tijd om het strijdtoneel te verplaatsen naar de woelige baren met World of Warships. "Aya, aye maatjes, vijand aan stuurboord! Vuur de torpedo's!", buldert Jan al dagen over de redactie. Ed is er inmiddels behoorlijk (zee)ziek van...



PC REVIEW

Online free-to-play games blijven een lastig ding. Neem Nino. Onze chef PU.nl heeft een ingebakken wantrouwen tegen grote Russische bedrijven die gratis games op de markt brengen; al heeft de goede man waarschijnlijk nog nooit langer dan tien minuten een Wargaming titel gespeeld. En met hem velen.
Toch snap ik die scepsis, want er zijn helaas heel veel 'gratis games' die als interactieve reclamezuil voortdurend bij je komen bedelen om geld. Games die je simpelweg een halt toe roepen als je door je levens heen bent en waar je alleen verder kunt als je betaalt of wacht. Van dergelijke 'gratis-maar-met-addertjes-onder-het-gras-games' ben ik ook geen fan.

Geen cent

World of Warships (WoWs) is geen rigide pay-to-win game. Ja, er is Premium content en ja, je kunt sneller XP vergaren door een betaalde account te nemen, maar je speelt altijd alleen maar tegen andere spelers van vergelijkbare Tiers (levels). Het is dus nooit zo dat een Tier 2 schip een Tier 8 schip in z'n vizier krijgt. Speel je bijvoorbeeld Tier 4, dan speel je tegen 3, 4 of 5. In het begin was dat niet altijd het geval, maar inmiddels is het lekker druk op de servers en word je negen van de tien keer gewoon netjes aan gelijkwaardige vijanden gekoppeld.

Ook de speler die geen cent betaalt, heeft een vloot uiteenlopende oorlogsschepen tot z'n beschikking. Schepen die je langzaam vrijspeelt, in vier verschillende klassen, van verschillende nationaliteiten.
WoWs gaat diep maar blijft laagdrempelig (een stuk complexer dan World of Tanks, maar nog steeds kan iedereen instappen) en is de meest diverse game qua strategie en tactiek uit de stal van Wargaming.

Instagram momentjes

De game ziet eruit alsof de beste dekzwabbers er dagen op hebben staan poetsen. Het drijvende staal, de bulderende explosies, de klotsende golven en de verschillende settings komen prachtig in beeld.
Zoom gewoon eens helemaal in op de prachtige Battleships of Destroyers; het detail is ongekend. Van de reddingsboten tot de moertjes en boutjes in de wanden, grote en kleine kanonnen die glinsterend in de ochtendzon klaar staan om hun munitie weg te knallen, van de brug tot de voorstevens... het is allemaal zó goed en zó nauwkeurig nagemaakt. De passie van de ontwikkelaar voor de twintigste eeuwse krijgshistorie zit diep, dat druipt er aan alle kanten vanaf.

> **"Naval Warfare kwam niet eerder zo gedetailleerd en authentiek in beeld."**

Maar ook de maps, hoe relatief eenvoudig ook, zorgen voor prachtige plaatjes. Het ene moment vaar je langs groene eilanden en dien je langs rotspartijen te navigeren, om in een volgende map de schemer te zien invallen tegen de achtergrond van een besneeuwde gletsjer.
Soms vergeet je gewoon



WARGAMING IN CIJFERS

- Wargaming is in 1998 opgericht en heeft meer dan vijftien titels uitgebracht.
- Er werken meer dan 3800 man voor Wargaming, in zestien verschillende vestigingen over de hele wereld.
- Grootste succesnummer is nog steeds World of Tanks voor PC dat meer dan honderd miljoen actieve spelers heeft.
- World of Tanks: Blitz, de mobile spin-off, heeft meer dan dertig miljoen downloads aangetikt.
- World of Warplanes wordt door ongeveer tien miljoen mensen gespeeld.

weetje • weetje
De mainguns van de Yamato hadden een bereik van 26,6 kilometer!

weetje • weetje
De Japanse Cruiser Atago (Takao-class) was 203 meter lang en woog, volledig uitgerust, meer dan 14.500 ton! Voor een Cruiser is dat mega.

#263 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

ALLE HENS AAN DEK! DE BOOT IS AAN!



ACTION STATIONS

★ HET VLAGGESCHIP VAN FREE-TO-PLAY ★ ONGEKENDE DETAILS
★ MEEDOGENLOZE NAVY BATTLES ★ VERSLAVENDE VELDSLAGEN